
軟體世界
Magazine
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
軟體世界雜誌
錯過這一次 肯定再等兩年
請詳閱本期拉頁說明
75
1995年6月號
劉伯温傳奇
《SUPER NEW FILES》
《超級檔案夾》
神示錄 俠客英雄傳3 MISS阿性
魔法公主大冒險
劉伯温傳奇 魔境大冒險 精靈物語
《新GAME熱報》
超級快打旋風2 TURBO
《β一TIME》
三國志4 加強版 臥龍傳 塔克拉瑪干—敦煌傳奇
《遊戲獵人》
楚留香傳奇 死亡之門
武將爭霸2
瘋狂醫院2 精靈幻界
《遊戲攻略》
楚留香傳奇
死亡之門
《百戰天龍》
超級快打旋風 TURBO版
機甲神兵大競技場之賺錢密法
《98精品店》
《DOS/V 最新遊戲介紹》
《週同為GAME之路》
深入 DOS EXTENDER
《網路時間》
InterNET 簡介 2
《PC地帶》
《遊戲終結者》
全省電腦經銷商・書局均售 NT$120 HK$50 RM$20

ASURE

自然的綠色生活空間
亞洲綠色電腦

省電. 低污染. 低噪音. 低輻射. 可回收

萬物都爲大自然貢獻了一己之力, 而人類呢?
ASURE PENTIUM
讓您時時刻刻爲自然生態付出心力

F575 F590 F586



亞洲電腦

新展製造:
亞資科技股份有限公司
● 高雄總公司：高市三民區民壯路53號
(07)384-8088 FAX/384-4537
● 台北分公司(02)961-5890
● 台中分公司(04)311-1743













根據美國一項網路調查報告指出，1991 年（台灣學術網路正式與國際網路連線）在國際網路上登記的區域網路共有 4305 個，截至 1995 年 4 月底全球已有 50766 個區域網路，這四年間區域網路約成長了將近 12 倍，這種跨越國際的超級資訊通路，最初流行於美國學術界，隨後拓展到工商界，並成爲繼電視、電台、平面傳統印刷以外，爲一重要而熱門的廣告宣傳媒體，目前國際網路之覆蓋範圍已遍及六十多個國家，其用戶更已高達四千萬，無遠弗屆的地球村資訊連線正以超乎人們想像的驚人速度成長，身爲地球村住民的台灣約有600個機關團體網路，而與國際網路的電子郵件之通信總包量與資料量都居世界前十名，去年甚至一度超越我們的鄰居－日本，資訊網路的蓬勃發展與多元便利自是可以預期。雖然新近的網路誘拐事件只不過是一件微不足道的事件，然而網路正如所有的通信傳媒般，影響政經、民生、教育、文化乃至於思想者鉅，各國有識之士除樂見網路帶給人們快捷、龐大、便利、多樣的資訊外，並憂心於網路在使用者意識下所可能衍生的諸多問題，無不汲汲謀求立法規範、公約，期使所可能造成的傷害降至最小，有感於台灣與國際網路間連繫頻繁、國內相關資訊建設逐步開展、相關法令卻緩不濟急之現況，特此呼籲讀者及相關媒體發出聲音，凝聚共識，促使網路倫理、網路安全之相關規範與機構早日立法運作，以維網路秩序。

號稱與美國拉斯維加斯、德國罕諾維並列世界三大國際電腦展的台北國際電腦展於本 (6) 月 9 日圓滿落幕，時值PENTIUM與 POWER PC 對峙之際，主力開發 CPU 晶片的 Intel 宣布停產 32 位元 486 電腦晶片，全力搶攻 64 位元PENTIUM處理器，使得國際電腦展嘩然一片，議潮四起，趨勢之說不逕而走。Intel 表示早期 PENTIUM 60、66、75（MHz）採用 0.8 微米技術，PENTIUM 90、100（MHz）改用 0.6 微米技術，而 PENTIUM 120、133（MHz）則將以更精密的 0.35微米技術製作，正如車內導航系統的諸多限制般，在極有限的空間中，欲置入繁雜的晶體線路，達到應有的性能與執行速度，技術層面的困難是可以理解的；然而無視於浮點事件的陰影，在傳出 8 月價格可能下滑的利多消息下，PENTIUM依然是市場的一顆明星，據推測明年初國內的PENTIUM市場佔有率將有明顯的提升，並與POWER晶片展開更白熱化的市場競爭，不過在 RAM 及 MONITOR …等依然維持"貴族"價位甚至傳出缺貨的此時，是否眞如所料則不得而知，看來另一波的升級噩夢正悄悄地登陸了呢。

自上期軟世新聞刊出一則電腦儲存大革命的新聞以來，敏感的讀者立即聯想利用光碟存放家中耗佔空間、整理不易卻又伴隨讀者走過不少美好時光、不忍割捨的軟體，紛紛來函詢問。若純爲儲存收藏之故，利用 CD-Recorder（CD-R）燒錄成光碟收藏將可大幅改善讀者目前的窘境，雖然以一部 CD-R 約在七至十萬臺幣（與光碟機一樣有倍速之分）之現況，恐非一般讀者能力所及，然而，就趨勢而言，我們有理由相信在家自製光碟片可能並非遙不可及，反之還相當實用，若以目前每片空白光碟售價約在 200 ~ 300 元之譜，再加上光碟軟體製作技術之大幅改進下（燒錄過程中，是否能保持資料持續送出之速度是經常發生的困擾），相信 CD-R 將成爲常見之配備，而非軟體製作公司所專有；不過，CD-R 是否值得選購，實依各人需求程度考量，美國某一電腦雜誌專文指出此舉必然再度引發光碟拷貝的爭議，不可不慎。編輯室相信動輒十萬元的配備，若非有極強烈的需求，實非一般讀者經濟能力所能負荷，因此在目前光碟軟體的趨勢下，編輯室熱情地建議讀者先將光碟機列爲您寶貝電腦的基本配備，與我們一起共渡美好的遊戲時光。

不少讀者走訪於各地電腦經銷商、書局，或以郵購方式，亟欲蒐齊各期雜誌而不可得，編輯室每每接獲這些訊息，除了感動之外，委實覺得愛莫能助，實因不少雜誌已告絕版，不過今年七月，本社將以曬書名義，爲您集結所有我們找得到的雜誌，以極優惠的價格，減輕您四處奔波之累，本活動雖名爲"年度曬書"卻非每年一次，因爲活動結束後，這些過期的雜誌將全部列爲絕版，特此聲明，並請把握機會。另外，PC 族總動員之統計結果，獎項內容，中獎名單將於下期公佈，敬請留意。

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／李俊賢
編輯／史靈、韓文慶、李永治
美術主編／郭宜玲
美術編輯／葉美娟、呂淑媛
打字排版／陳慧英、伍美哲
資料處理／曾子琴
編輯助理／王淑慧
特約編輯作家／林輝大、朱學恒、黃振鍚
特約作家／許煥全
李莉莉、郭宗勳、朱學恒、卓挺然、
陳弘文、徐源森、劉興澤、葉明暉、
劉明毅、蕭國宏、石政清、藍婷婷、
林郁大、何布、曾昭奇、王彰樂、
呂理用、劉健台、呂皓豪、陳宗明、
林啟禎、黃文龍、侯育宏、俞伯麟、
黃佳穎、劉龍良、賴福鑫、林旭中、
黃振鍚、朱興錦、吳文德、楊俊憲、
王顯文、卜紀昇、陳志明、楊俊優、
潘智宏、許雲翔、黃啟銘、廖奇隆、
本期封面提供／智冠科技
版面設計構成／林俊宏
訂戶服務／鄭雪蘭、黃冬燕、方惠怡
訂戶服務專線／07-3841505 或 07-3846088 轉 278
駐美特派員／亞瑟列儂
社址／高雄市三民區民壯路 63 號五樓
電話／07-3846088 轉 277／288
投稿、聯絡信箱／高雄郵政 28-34 號
＊來稿請示真實姓名並自留底稿，本社恕不退稿，使用筆名與否悉聽尊意。
劃撥帳戶／謝明哲
劃撥帳號／40423740
法律顧問／遠東法律事務所陳銘經律師
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
南區業務／高雄市三民區民壯路 61 號 TEL：(07)384-6088
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號 1F TEL：(02)788-9188
中區業務／台中市西屯區漢口路 148 號 TEL：(04)323-7754
香港業務／香港九龍深水埗海壇街 163 號 銀海大廈 1F B.C 室 FAX：002-852-7280999 TEL：002-852-7282781
星馬業務／13A,Jalan SS21/60 Damansara Utama,47400 Petaling Jaya,Selangor, West Malaysia TEL：002-603-7175206 FAX：002-603-7195711
大陸地區代理／東方亞邦科技有限公司 TEL：002-8620-7668322
廣告業務／魏士琴
服務專線：(07)3846088 轉 277



軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
1995.JUNE

●中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
●中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。

1 編輯室報告

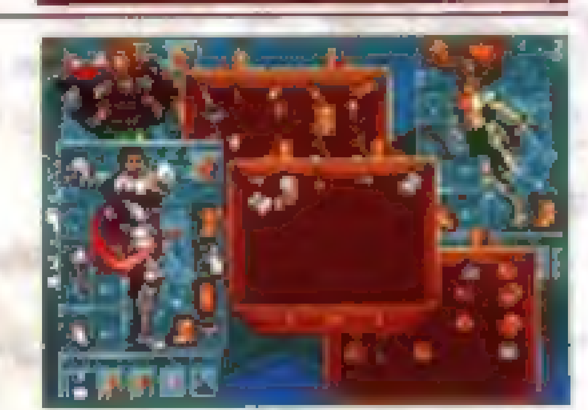
4 軟體世界排行榜

6 SUPER NEW FILES

6 百戰小旅鼠 3D
8 披薩大亨
10 1830
11 夢遊記
12 13 支局

14 超級檔案夾

14 神示錄
16 俠客英雄傳 3
18 MISS阿性
20 爆笑春秋
22 魔法公主大冒險
24 劉伯溫傳奇
26 魔境大冒險
27 精靈物語
28 戰棋
29 米蘭斯紀事之聖域傳說
30 魔法師寶典
32 世紀末商業革命
34 象棋俄羅斯
35 獸鄉守護者
36 聖少女戰隊 2
38 炎龍騎士團 2－黃金城之謎
40 王子傳奇





42 新片動向

44 遊戲衛星台

47 新 GAME 熱報

52 β－Time

52 三國志IV加強版
54 臥龍傳
56 塔克拉瑪干—敦煌傳奇

58 軟世新聞

100 遊戲獵人

100 楚留香傳奇
102 死亡之門
104 機甲神兵—大競技場
106 生化悍將
108 未來戰警
110 魔毯
112 槍神
114 諾曼第登陸
116 武將爭霸 2
118 超時空要塞
120 瘋狂醫院 2
122 精靈幻界

124 遊戲攻略

124 生化鑄形人
130 楚留香傳奇
136 龍刺客
144 死星戰將（下）
154 雙子星傳奇
161 死亡之門

166 不吐不快

168 百戰天龍

195 98 精品店

機裝神傳
CRW
ぷりんせすでんじゃあ
鷹宮涼の紅色玉手箱
ああっ女神さまっ

203 DOS/V 最新遊戲介紹

野野村病院の人人
失落の樂園

205 七彩絢目的光碟世界

210 邁向寫 GAME 之路

217 網路時間

222 PC 地帶

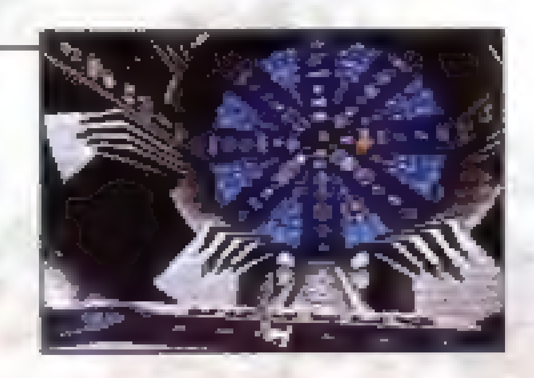
磁碟醫生
顯示器風波

228 問題診療室

230 電玩短路

232 遊戲終結者

232 異星特警
233 超級醫生
234 太閤立志傳
235 楚留香傳奇



《閒閒猜廣告》

看廣告還能得到免費的遊戲？不要懷疑!!只要你能猜出以下經過局部分割的畫面內容，究為哪家公司發行（請填入廣告索引中之公司編號），幸運之神就可能與你同在。請將答案寫在選票下的《閒閒猜廣告》答案表中（答案將依廣告索引所登列為準）。

提示：請詳閱本期各頁廣告內容



74 期閒閒猜廣告解答

A(9)B(10)C(13)D(14)E(7)F(6)G(7)H(16)I(15)J(5) K(5)L(18)M(23)N(22)O(11)P(9)Q(19)R(24)S(15)T(21)U(22)V(12)W(14)X(8)Y(6)

中獎人名單

台北市－田文良．台北市－黃駿明．台北市－陳廷倫．桃園縣－陳冠宇．基隆市－詹宏仁．台中市－鄭玉堂．台南市－許全爐．台南市－高茂樑．高雄縣－劉源棟．屏東縣－周中川 【以上中獎人可獲已出版磁片版遊戲軟體（不限出版公司），請速電洽本社。】

第75期廣告索引

① 亞洲電腦……封面裡
② 匯豐電腦……封底
③ 軟體世界……封底裡
④ 華義國際……64～70
⑤ 艾生資訊……71
⑥ 第三波……72～75
⑦ 軟體世界……76～83
……240
⑧ 軟體世界……拉頁
⑨ 世紀縱橫……84～85
⑩ 松崗電腦……86～88
⑪ 全崴資訊……89
⑫ 雷神科技……90
⑬ 松詮資訊……91～93
⑭ 微波軟體……94～95
⑮ 電腦休閒世界……96～99
⑯ 精訊資訊……172～175
⑰ 鷹揚資訊……176～177
⑱ 傑誠科技……178～179
⑲ 大宇資訊……180～186
⑳ 漢堂國際……187～189
㉑ 天堂鳥資訊……190～193
㉒ 臺灣晶技……194
㉓ 中華軟體協會……208
㉔ 德義……209
㉕ 軟體世界雜誌社……拉頁
㉖ 亞資科技……225～227
㉗ 歡樂盒……236～239



1 軒轅劍外傳—楓之舞 1078

□大宇 □RPG □上期排名：1

阿～嗚吧…三片蘿蔔糕就想配上我這罐辣椒醬？！！！哼！俗話說薑是老的辣，這辣椒嘛…可就不一樣啦…辣有分小辣，中辣，大辣，特辣，還有分微辣、普通辣、麻辣、爆辣…我可是得過 CAS 特級狂辣金牌的，簡單的說就是特級狂辣…呀！SUPER CRAZY 辣啦。哼！光看我四位數的得票，少說也要九片蘿蔔糕才配得過，不然怎能破了軟世榜首得票的記錄呢！這麼辣的記錄你們破得了嗎？哈哈…

2 三國志IV 360

□第三波 □策略 □上期排名：2

不得了啦了不得…報…報告老大…內褲四件…破了！真的破了…老三別急!!兵來你擋，水來他淹，內褲破了再買就行…呸！老二閉嘴！買新的？你以爲過年呀?!…過年才剛買，不到半年就破了…對得起咱們三國世家勤儉的美德嗎？噢 ?! 咱們三兄弟明明各買一件，怎會破四件？說!!另外那一件到底怎麼來的!!…嗚…老大英明…是內幕事件，不是內褲四件…那個阿嗚吧破了千票大關啦…嘎 ?! 此事當真？…哈…

3 武將爭霸II 160

□精訊 □格鬥 □上期排名：6

久仰三國英名，特來景仰，沒想到三國英名竟毀在內褲上，嘖嘖!!俗諺有云國用重臣，家用長子，家道中落看內褲，真是所言不虛。想我一介武將，怎能不有一件像樣的內褲，人說外面比威風，裡面比威力…總之，內褲雖是小節，影響卻很深遠，我的內褲永遠走在時代的尖端…嘿嘿！不瞞各位說，我穿的正是青蛙撐傘的名牌，正點吧…敢問兄台，我看您也是家道中落，該不會是穿車輪牌的帆布袋吧…

4 中華職棒II 156

□軟體世界 □運動 □上期排名：4



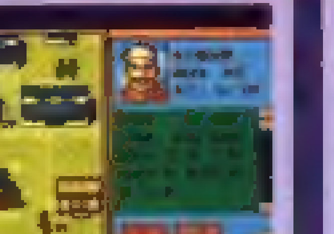
#@★＊△…車輪牌 ?! 哼！我要是穿車輪牌，你的青蛙還能撐傘嗎？！不好意思，在下我穿的剛好是鱷魚叼煙斗的牌子，怎麼？！你不服氣呀？！叫青蛙出來比劃比劃呀!!沒看過超人把內褲穿在外面，L-MAN 把內褲穿在頭上，蠟筆小新還畫變象呀？！你的內褲要走在時代的尖端，我看還早呢…天使妹，看來妳家道中落得厲害，不知妳穿的是…唷！…嗚…妳誤會啦…

5 天使帝國II 150

□大宇 □策略模擬 □上期排名：3

哼！別以爲小女子我好欺負，小心我告你性騷擾，本姑娘一向知足常樂（比外在美則不然），能忍自安（比內在美更例外），再說小女子我向來愛用國貨，不巧今天穿的正是三槍牌宜而爽女用內褲，如何？不滿意呀？敢有意見 ?! 我就不相信有我三槍牌在，你們的青蛙還能撐傘，鱷魚還能的叼煙斗…喂！你顏面神經受損呀！嘴吧歪成這樣，你不破記錄不就沒這些內褲事件，你還笑？！…☆#＊@…

本月新秀



由日本老牌的策略公司所製作，奇特的遊戲類型，包含數種型態的玩法。本遊戲不僅主角人物傳奇，上榜方式更是出人意表，是本月新上榜的最高名次，其名次與前幾期的新秀相比，玩家支持者不如以前，此點可能與玩家在期中考試期間有關；而以光榮的金字招牌及暑期將屆，本遊戲下期排名說不定還會有更精彩的演出。

【太閤立志傳】



本月焦點



本遊戲在今年初出版後，由第 18 名開始步步高昇的漸入佳境，終於在本期擠進 BEST 5 中，與同期所出的其他格鬥遊戲相比，可說是大受玩家的支持。在一代的深受好評後，二代因玩法簡單、上機容易，是否有望奪魁？列爲本月焦點。

【武將爭霸 II】

再拜 PC 族總動員之賜，本期票選排行自 4/27 起至 5/25 止湧入之票數連同 74 期選票總計達 3822 票，使得軟世排行榜單期總得票與榜首得票再刷記錄。大體而言，本期排行狀況表面上仍與上期差異不大，除兩款新作上榜外（只攻佔 BUFFER 車尾，未能切入 TOP20 ），其餘均爲"舊作"的天下，且名次升降幅度也不明顯，然則正如"鴨子划水"般，各"GAME 鴨"在水面以上，其貌悠游，怡然自得，水面以下，則在這股不進則退的逆流中拼命划水，又常因票數距離太近，形成拉鋸，即使能保住原來名次，相信也得耗費相當體力，可別吝嗇給您心儀的"鴨子"一票，讓牠有足夠的力氣繼續往前划喔！

在 BEST 5 中，最引人注目的自然是風光絢爛的楓之舞，本期又寫下了驚"瘋"（鋒）事跡，不但未改狂飆之姿，依然蟬連榜首寶座，更誇張的是還比上期（779 票）又多拿了近三百張選票，更與第二名拉開 718 票的距離，在俗稱五窮六絕的遊戲淡季中，拜 PC 族總動員踴躍的回函，創下單期千票的驚人記錄，硬是叫 BEST 5 內其他老將刮目"歸看"。再者，武將爭霸Ⅱ挾持上期篇末的威名，並扛一枝獨秀的格鬥招牌再挺三席名次，攻入 BEST5 ，是本期該榜內唯一的新面孔，更是除榜首外，唯一擁有上揚得票百分率的遊戲，獲選爲本月焦點。人謂"初生之犢不畏虎"，未知武將Ⅱ能否在下期挫挫"楓之舞"的銳氣，一舉爭霸？（目前與榜首得票差距爲 48 個百分點…嗯…）。其三是幾乎與驅棒 2 同時上市、同時晉入 BEST5 多時的天使 2 ，本期以 6 票之差，首次屈居於驅棒 2 之後，在佔據 BEST5 多時的美少女退出 BEST 5 之際，天使與驅棒是否也將於下期遭受同等命運？

連續 3 期擬任 BEST5 榜尾的美少女，終於改任 TOP20 領軍，名次雖然只降一席，卻已喪失在 BEST5 的"發言權"，聽不見女兒呼喚老爹的眾養父們，心裡不知有何感受？也許不少養父已改爲培養超級明星去了吧！本期同屬策略養成的明星志願再續熱力又挺進了三席名次，緊追在美少女之後，是否正企圖取美少女以代之，甚或直入 BEST5 ？輕鬆詼諧，有點策略，有點養成，上期被選爲當月新秀的的超級醫生是否與如預料，仍將大放異彩？另外，上期新上榜進駐 BUFFER 的 5 款遊戲中，光明聖使團與死星戰將，順利掛上 TOP20 車尾，而名列 16 的幽浮與甫得上月焦點的燃燒野球Ⅳ，本期勢力有限雙雙挺往原來名次，其他 TOP20 之名次下挫幅度均在 4 席以內，未有明顯變化。

反觀 BUFFER 中，前期回榜的模擬城市 2000 ，本期竄升 7 席名次，接手 BUFFER 領軍（大航海時代Ⅱ則航向 TOP20 ），另外，本期新進榜遊戲分別爲太閤立志傳（因新進榜最高名次，列爲本月新秀）及魔獸爭霸，除此之外， BUFFER 榜內各遊戲名次全面下挫並有 4 款遊戲本期退出 BUFFER ，其中包含進榜以來，一直徘徊 BUFFER 的魔法世紀Ⅱ，本期沒得徘徊。 據計票組資料顯示，因票數未足以晉入 BUFFER 之遊戲計有（依實得票數順序）雙子星傳說、阿拉丁傳奇、運輸大亨、光明戰史、卒業、魔法飛毯、麻雀幻想曲Ⅱ、聖少女戰隊、工人物語、航空霸業Ⅱ…（族繁不及備載）等列入"其他"票數，而同級生Ⅱ本期實得 17 票，但經瞭解發現，截至計票爲止，該片未正式於國內發行，已列入廢票之列，特此說明。

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	票數
6	5	美少女夢工場Ⅱ	精訊	少女教育策略	134
7	10	明星志願	大宇	策略	128
8	9	銀河飛將Ⅲ－虎之心	松崗	模擬	109
9	16	瘋狂醫院Ⅱ－超級醫生	富揚	策略	105
10	7	魔域傳說Ⅳ－波斯戰記	華義國際	角色扮演	103
11	12	中國	世紀縱橫	策略	94
12	8	毀滅戰士Ⅱ	精訊	動作	92
13	13	燃燒的野球Ⅳ	軟體世界	運動	77
14	11	銀河英雄傳說Ⅲsp	微波	戰略	67
15	13	殺人月	電腦休閒世界	冒險	62
16	16	幽浮－地球防衛武力	第三波	策略動作	59
17	21	大航海時代Ⅱ	第三波	策略	47
18	23	光明聖使團	天堂鳥	角色扮演	37
19	15	黑暗原力－鈦戰機	松崗	飛行模擬	35
20	24	死星戰將	松崗	動作	34

The Buffer 21～30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
21	28	模擬城市 2000	電腦休閒世界	33
22	19	諾瓦風暴	松崗	31
23	22	特勤機甲隊	華義國際	30
24	19	超時空要塞	華義國際	23
25	24	魔法大帝	第三波	21
25	16	龍騎士Ⅲ	微波	21
27	22	鹿鼎記之皇城爭霸	軟體世界	19
28	—	太閤立志傳	第三波	18
29	29	軒轅劍貳	大宇	17
30	—	魔獸爭霸	松崗	16

票選活動

鳳山市※林瑛凰
高雄縣※沈志鵬
高雄市※陳嘉亨
高雄縣※羅士傑
彰化縣※戴宜憲
台北市※歐陽立
台南縣※戴仲逵
彰化縣※李政賢
台中市※林立偉
雲林縣※謝昇宏
台南市※葉冠良
高雄市※答維正
高雄市※詹勝堯
台北市※官烈邦
台中市※陳高榮
台北縣※黃光超
高雄市※陳永明
桃園縣※鄭周坤
桃園縣※王德賓
台北市※紀勝發
台北縣※周信勳
基隆市※翁志榮
台北市※黃儀文
高雄市※駱武聰
台中縣※林佳保
彰化縣※陳名軒
高雄縣※楊健坤
彰化市※張銘福
南投縣※林郁瑞
台北市※詹弘毅

中獎名單

●以上三十名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體磁片版任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

百戰小旅鼠 ▶▶▶▶3D版



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
智育	未定	未定	386 以上機種 4MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
Psygnosis	Psygnosis	松崗	

如論及益智遊戲的經典之作，相信大家必然會同意"百戰小旅鼠"是當之無愧的作品。經過數年的時間之久，雖然在其間陸續推出了許多的資料片或是續作，但總是用原來的設計引擎，介面加以新的關卡而已。如今，Psygnosis 在長久的研發後終於推出令人耳目一新，真正 3D 環境的小旅鼠新作："Lemmings 3D"。目前推出的 DEMO 版本只有十關，遊戲進行的畫面解析度爲 320 × 400，在完整版中，將支援 640 × 480 256 色的高解析度，而且總關卡數將在一百關以上。

百戰小旅鼠，360 度大出擊

本遊戲絕對是讓您驚異不已的，完全真實的三度空間環境，不但可以三百六十度無段的旋轉視角，而且可以在垂直軸上升下降或仰視俯視，加上內建的四台不同取角之高空攝影機，保證讓您目瞪口呆！

最值得一提的是內建了教學（ DEMO ）模式。一開始可以選擇要先就各種不同的技能或物品，障礙加以練習，或是直接進入正式關卡。在"練習（ Practice ）模式"中，玩家可以先選定要練習那一項特殊技能，例如"挖掘"或是"築梯"，然後在進入下一個畫面之後，還可以選擇直接進行練習，或是讓遊戲"展示"給你看有關本技能的應用方式，這就是所謂的"教學模式"。在教學模式中，巧妙的運用 3D 的特性，把鏡頭不斷的拉近、拉遠或是變換角度，並且由淺入深，全自動的在真實的遊戲場景中教導玩家每一個步驟，這個遊戲的自動教學模式，絕對是筆者所見過的各種遊戲中做得最好的一個！

在場景部份，也由原先的 2D 平面背景進步到 3D 的背景，而且是完全真正的 3D，當您旋轉視角時，能清楚的看見建築物的不同面貌與光影變化喔！

雖然在這個 DEMO 版中，並沒有支援高解析度，但是 3D 物品的繪製卻仍是頗具水準，和前作比起來不但更富變化（有海洋、天空、雲、各式建築物），在 3D 物品的邊緣部份均有作過特殊的修飾處理，不會因爲距離太近而有顆粒粗糙或是失真的現象出現。













全新 3D 關卡，腦筋急轉彎

由於本遊戲是在 3D 的環境中進行，小旅鼠的技能也增加了許多原先所沒有的項目，例如：從繩索上直接滑下來，或是彈簧、傳送器、彈力盤等等，加上小旅鼠系列原先就有的「阻擋者（ blocker ）」、「自爆者（ bomber ）」、「築梯者（ builder ）」、「挖礦者（ miner ）」、「挖掘者（ digger ）」、「爬攀者（ climber ）」，以及新增的「轉向阻擋者（ turner ）」、「第一人稱視角旅鼠（ virtual lemming ）」、「單向通行阻擋者（ One way blocker ）」…總共有 20 種的技能與特殊物品！

有趣的是，遊戲也提供了適度的提示，例如在應該放置「阻擋旅鼠」的位置，會有一個三度空間的大箭頭，一閃一閃的在空中閃著提示玩家；而在危險的落水處，也會豎立二根很大的「警示標誌」……。

另一方面，出品公司也宣稱在正式版本（將以 CD-ROM 的型式發行）中，會有數十首以上的背景音樂，並且會有配合情節發展的大量過場動畫，保證讓玩家玩得痛快，看得過癮。

喜歡益智遊戲的您，相信本遊戲一定能滿足您，而原有的謎題難度溶合了三度空間的立體觀念，也絕對能讓您應付不暇，手忙腳亂！



看小旅鼠施展各種技能



♥ 技能列示

♥ 自爆炸開阻礙物







♥ 築天梯回家園

♥ 爬過障礙





♥ 穿越泥坑

♥ 串場畫面









披薩大亨



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策略模擬	約 6MB	未定	386 以上
製作公司	出版公司	國內代理	
CYBERNETIC	MICROPROSE	第三波	

策略經營型的遊戲可包含各行各業，但多半都依循著某種公式，所以使得其題材看似廣泛，其實卻頗爲狹隘。要想再做一個和別人類似而有關鐵路、交通、城市、環境的模擬遊戲，一定難以擺脫別人的影子而被並列比較；因此倒不如慎選一個可出奇致勝的點子來得討好。於是，一個以經營國際性連鎖披薩店的遊戲「披薩大亨（ PIZZA TYCOON ）」， 就這麼熱騰騰地出爐了。

建立自己的發跡地

在遊戲的一開始，玩者得先選擇一個扮演老闆的主角，然後在紐約、芝加哥、巴爾地摩、倫敦、羅馬、馬德里、巴黎、柏林、和斯德哥爾摩等幾個大城市中，選擇一處做爲自己披薩連鎖店的發跡地。由於各地的地價、銀行貸款利率、和消費能力等都有不同，所以好好地研究一番是有必要的。在小店開張之前，你還得先調整店內的裝潢或添購爐具、安排好你的菜單及定價、補充所需食物材料的存量、並僱用廚師及服務員，然後便可正式開張營業。



小心黑社會份子來找你麻煩

小店新開張，歡迎光臨

你可在美國及歐洲經營國際性的披薩專賣連鎖店

採購材料物品的學問

在選購物品時（包括桌椅、爐具、蔬果、魚肉等），如何才能買到便宜又大碗的東西可是一門學問。例如，有的店裡的海鮮的確是很便宜，但品質和新鮮度可能就不一定理想了。光就一個蕃茄來說，或許每家店裡的售價相差還不算太大；但大批採購起來，也是一筆不小的支出。一般而言，玩者得根據菜單上的披薩來選購材料，並視實際銷售的狀況予以酌情補貨，才不致造成額外的浪費。

適當的裝潢擺飾

如果餐廳裡所供應的菜色沒有問題，玩者還可在店內擺設（有線、無線）電視、遊戲機台、和點唱機等，或添購盆景、花卉來吸引客人上門。另外，如果廚房裡的爐灶不敷使用，讓顧客們等很久才能上菜的話，那麼部分沒耐心的客人便會因此而離開，也是要小心留意的。



顧客盈門是每個店主的願望

經營不善若再不儘快補上資金，就會破產得很慘

製作新口味的披薩

除了製作／銷售基本的四種披薩之外，再調配出新種的口味上市，是建立口碑、吸引顧客的最佳方法之一。在試做好一種新口味後，會有數位吃客／美食家來試吃品嚐，如果評價好的話，便可以伺機上市。在製作披薩時，玩者可在一塊大麵皮上堆放各式各樣的肉類、蔬菜、水果、和香料，除了味道以外，外觀上的材料安排，事關賣相也得稍加注意。或者，你也可不時到別人的店裡去挑戰廚藝，以學到不同的披薩口味。

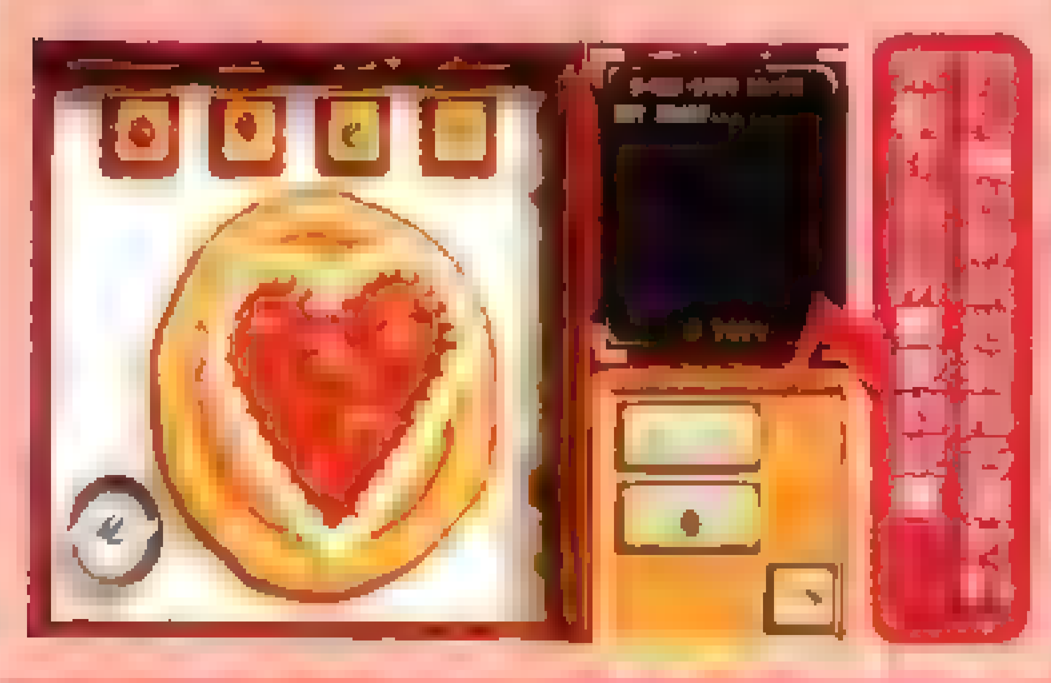


到別人的店裡單挑廚藝

要隨時留意披薩的品質與口碑

調配好新的口味上市

這六位食客將為你的披薩打分數



壯大自己，打擊對手

在遊戲中，玩者還可透過廣告的方式來招攬顧客。最便宜的當然是發傳單了；還有豎立大型看板、登報紙廣告、及電視廣告等，都可收到功效。當第一家店經營的有聲有色，而且經濟能力許可時，你便可籌劃買下或租下自己所看上的店面，以開設第二家分店……然後漸漸形成大型的專賣連鎖店。在擴張營業的中途，你還可以為打擊對手，而到別人的店裡去放炸彈或老鼠—當然，別人也一定會這樣對你，所以買個保險什麼的，以防萬一也是有其必要。

對於喜歡披薩的人而言，在玩本遊戲的過程中，經常會令人食指大動而不能自抑。相信國外的玩者還很可能會在遊戲之餘，依著其中的配方如法泡製一番，自行做個披薩來大快朵頤。如果這個遊戲在本地能賣得不錯的佳績，或許我們很快就能在市面上看到一群如「麵店大亨」、「自助餐大亨」、「泡沫紅茶大亨」、或「魯肉飯大亨」也說不一定。

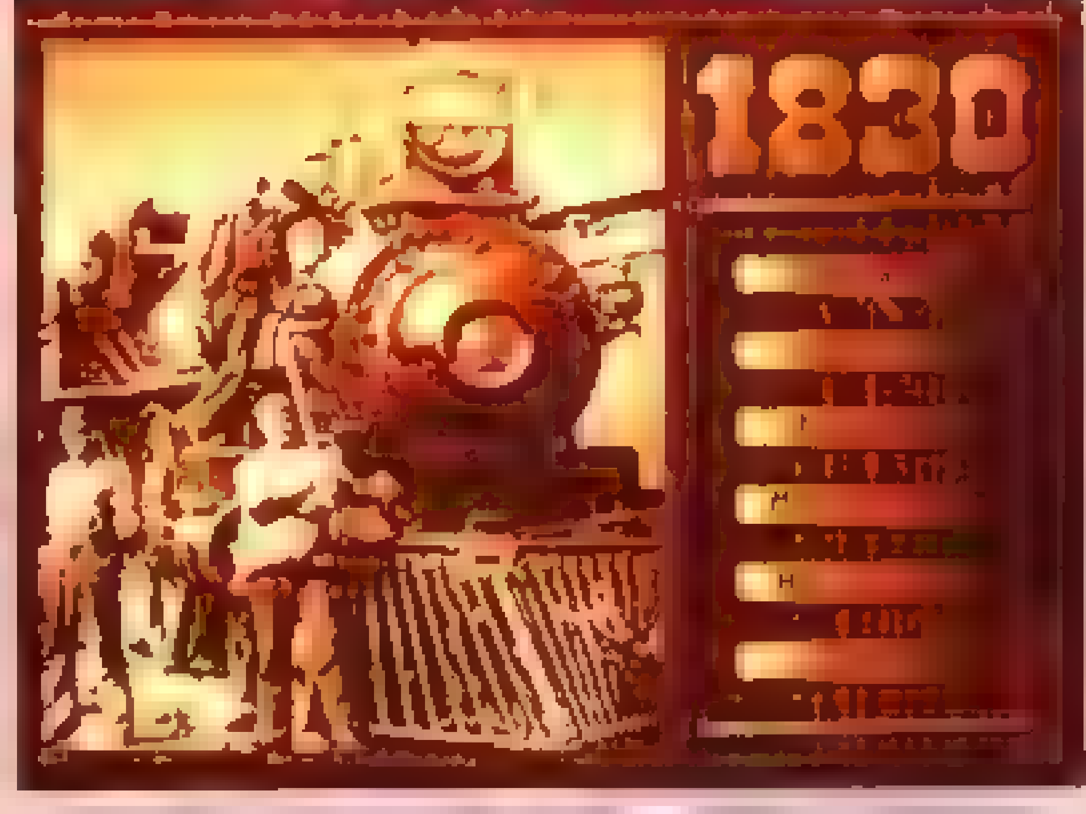


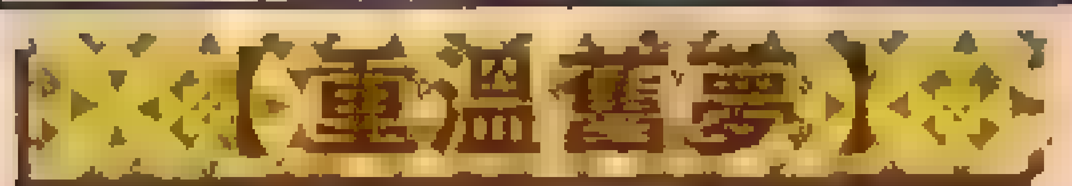
上電視廣告，以增加店面的知名度

要增資經營時，可向銀行辦理貸款

1830

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策 略	8MB	5 月中旬 (USA)	386SX 以上 記憶 1MB
製作公司	出版公司	國內代理	
Simtex Software	Avalon Hill Software	未 定	





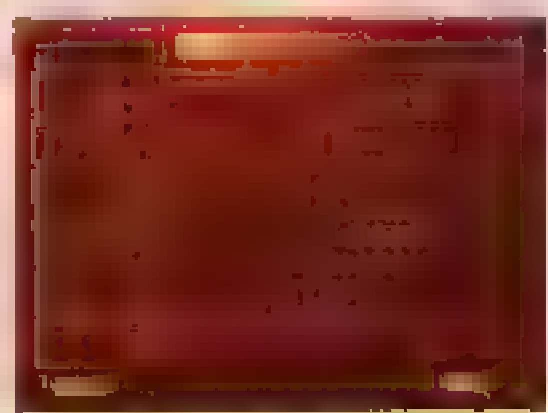
【重溫舊夢】



好像都看不順眼

各位賓至名歸地成為首相，當你在官邸裏聆聽著鄧麗君的「何日君再來」，是不是也勾起了你的回憶呢？讓我們再回到那個充滿蠻勁勁的燃煤時代，再聽一次火車響徹雲霄的汽笛聲，首相先生，一起回到 1830 年吧…

不知道有多少人每天晚上都做著同樣的夢，「什麼時候我也能成為托拉斯啊？」十八世紀初蒸汽機的誕生，揭開了工業革命的序幕，同時也成為火車的始作俑者，鐵路工業的蓬勃發展，誠然造就了不少大亨（Tycoon），在鐵路大亨裡，

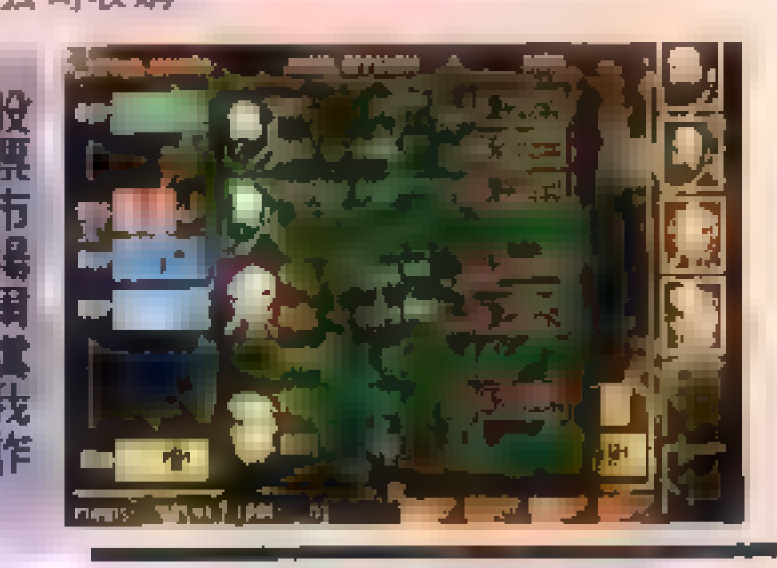




初期環境設定

【風起雲湧的股票市場】

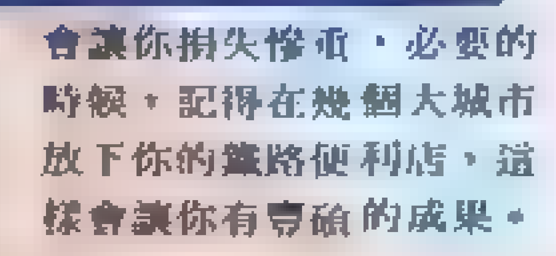
在 1830 中股票可說是遊戲的重頭戲，從股票的市場操作裏，你可以看到具體而微的證券交易，當你擁有公司股票 60 %時就順理成章地擁有公司營運的主導權，操縱著整個鐵路營運的命運，諸如搭建鐵軌、興建車站等。在遊戲之初的公司收購中，如果能選到體質較佳的公司，對於初[illegible]會有相當大的裨益，更重要的是股票的操作和營運紅利的分配，如果營運紅利可分配高，股票自然是扶搖直上，但是對於一個企業家來說，手頭上缺少流動現金，對公司的擴充會大受限制，如何在兩者之間尋求一個平衡點是件頗傷腦筋的事。



股票市場爾虞我詐

【搭橋造路】

一張簡單得不能再簡單的地圖，在這裡你要建立屬於自己的鐵路王國，面對強悍的競爭敵手可不能掉以輕心的哦！要把握每一次可以擴展勢力的機會，把觸角往外延伸，聯接越多的城鎮代表著越多的財富，不過興建鐵路可是有竅門的哦！一個小小的偏差就會讓你損失慘重，必要的時候，記得在幾個大城市放下你的鐵路便利店，這樣會讓你有豐碩的成果。





你喜歡那一款

【營運狀況】

看到了嗎？在這裡有很多寶貴的資料，鐵路營運狀況、股票現值等等，仔細看就知道如果你在公司成立之初把股票設定在高檔價位，將來的升值會比較快，但是一開始的時候資金有限，魚與熊掌不可兼得的情況下，你會選擇那一種呢？今天的股票又跌了，整個臉都綠了，差點忘了告訴你們，如果是公司的總裁，持有股票的限制可以提高喲，在開始的時候買下某些私人公司也會有相當程度的優惠，不多說了，我得趕快去遞紅單子，最近電子股行情走俏啊！咦？跑錯年代了…



股票現值



夢遊記



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動作	4MB	5月中旬	286 以上 記憶 1MB
製作公司	出版公司	國內代理	
OCEAN	OCEAN	未定	

由OCEAN公司所推出的這套夢遊記，雖然看似一套小品的動作遊戲，但遊戲內容卻含有相當比重的益智成分，也就是說，就算你擁有一身絕頂的操控功夫，如果不好好地動一動腦筋，完美的結局往往就在彈指間由你身邊溜走。

話說小男孩 LEE 養了一隻可愛的小黃狗，過著幸福快樂的日子。一晚，當夜幕低垂，城鎮中鼾聲四起時，熟睡中的小男孩竟犯了夢遊的毛病，由窗口溜出去「散步」了，忠實的小黃狗為了保護親愛的小主人，趕緊跟著跳出窗口，一場悲慘的「靈犬救主記」就此開演了！

在遊戲中，玩家所扮演的角色就是那隻可憐的小黃狗，由於小主人處於夢遊狀態中，對身旁的危險視而不見，只是不斷向前方走著，所以玩家必須操控小黃狗來清除小主人面前的障礙，並引導他走向正確的方向，若前方有陷阱，便要奮不顧身的先往裏頭跳，雖然摔的鼻青臉腫，但總算為小主人開闢了一條平坦的道路。

雖然小黃狗有如笑傲江湖中護送林平之的令狐冲一般多災多難，但很特別的是，玩家操控的小黃狗並沒有生命力的限制，算是一隻無敵小黃狗，而小男孩卻用條棒來代表其生命值，如果不小心讓小男孩掛掉或驚醒便得從頭來過，因此為了善盡保護主人的職責，除了必須利用「身先受過」的不二法則外，還須利用撞、推、踢等絕招來使小男孩走向正確的途徑，例如當在水邊為了預防小男孩走入水中而滅頂，就必須先阻擋其前進，等到水上的浮桶到達岸邊時再任其往前踏上浮桶渡水而過，這算是必須掌握好時間差的高度挑戰。

在護送小男孩通過城鎮、動物園、工地、森林、工廠等場景後，最終的關卡是將小男孩送回自己的床上，讓驚險的夢遊記成為一段被人所遺忘插曲，等小男孩若無其事的醒來，雖然記不得你英勇的表現，但還是會拍拍你的小頭，再一起與你繼續過著幸福快樂日子。

▼等浮桶來了再過去吧！

▲可憐的小黃狗摔的滿頭包。

▲讓我的助你一臂之力！

◀[illegible]的大地圖。

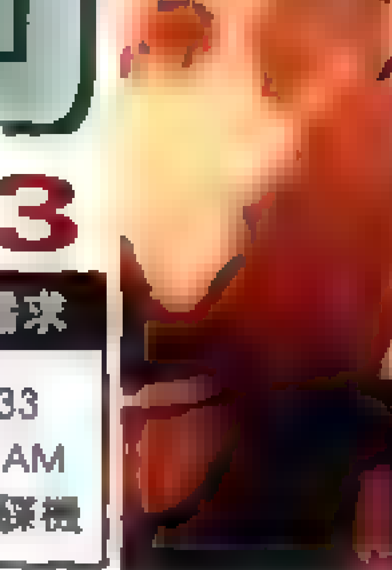
▼汪！千萬不要闖紅燈啊！

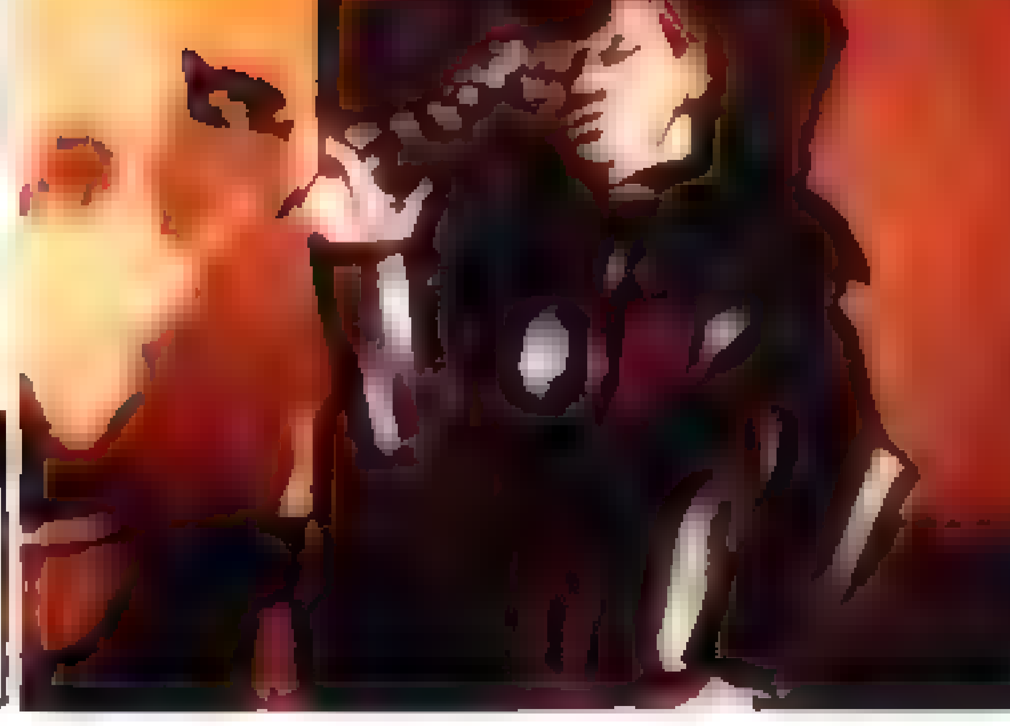
◀被無賴狠狠的揍了一頓。

◀護主不力，小男孩慘遭殺戮。

13支局

BUREAU 13





遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
冒險	295MB	未定	386-33 2MB RAM 倍速光碟機
製作公司	**出版公司**	**國內代理**	
TAKE 2	GAMETEK	松崗	

十三支局是TAKE 2公司繼《地獄》之後，改編自著名紙上角色扮演遊戲《BUREAU 13：STALKING THE NIGHT FANTASYIC》的作品。在原作裡，十三支局是一個掛在政府情治單位下的小部門，全權掌控著一個由六人所組成的秘密特遣隊伍，專門負責調查一些神秘離奇的事物。乍聽之下，它似乎很像是某種老掉牙的間諜故事，但由於局內的六名特遣隊員分別為個性和專長都不一樣的小偷、女巫、電腦破解專家、女戰鬥機器人、神父和吸血鬼，所以使得整個遊戲在進行的過程裡能饒富趣味並有不少的變化。而以上種種特色，都一一地被忠實的移入了同名的本電腦遊戲中。

多種組合的調查隊伍

雖然十三支局在預設的情況下總共有六名隊員，但遊戲一開始時玩者卻僅能從中任選兩名以組成調查小組出勤。不同的選擇將影響遊戲的解謎方式，例如小偷可以打開大部分的鎖匙，而吸血鬼則可化為一縷輕煙溜入絕大部分上鎖的密室中；或是以引開快遞服務員注意力的方式偷溜進休息室、也可以派遣女性隊員從隔壁的女子更衣室爬到休息室裡來等等。因此，調查隊伍多樣組合的可能性，將使本遊戲變得相當的耐玩。

此外，遊戲中的六名角色在320 × 200的螢幕解析度下，各自有其相當有趣的小動作，例如女巫小姐若很久都沒有事做，就會開始修指甲、打毛衣、或是拿出本小說來看。同時每名主角也會依專長特性而有不同的操控功能，聽起來似乎十分複雜的樣子，但於智慧型圖像游標搭配以功能面板的使用下，控制起來相當方便順手。

冒險與角色扮演類的混血遊戲

正因為本遊戲是從紙上RPG改編而來的，所以TAKE 2理所當然地就將本遊戲定位在RPG類；但實際上《十二支局》卻更像個不折不扣的冒險遊戲。除了可隨時透過螢幕上方的功能面板來切換操控兩名主角之外，遊戲裡的戰鬥場面可說是相當的有限，而且也多半以各式各樣的謎題來推動劇情。

在《十二支局》這片光碟上，除了遊戲部分，還額外收錄了五首由THE HEAVY SKIES所演唱的CD音軌曲目，大家不妨一併好好欣賞。



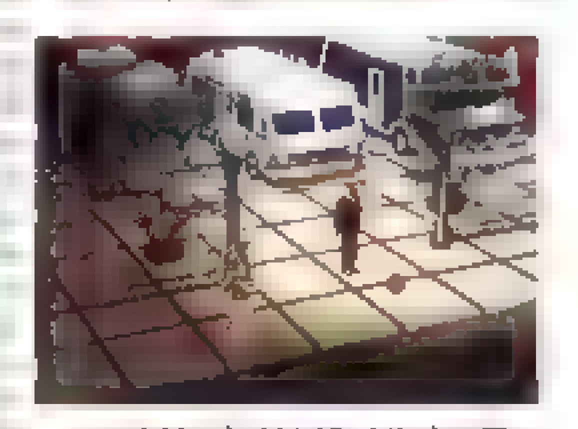
▲放火支開礙事的警察



▲到醫院去探望警長



▲偷溜進店裡大劫一番



▲到停車場偷部車吧！



在各地搜索調查的特遣隊員


▲用功能面板來切換主角


▲快滅公司的隔壁是女子健身院

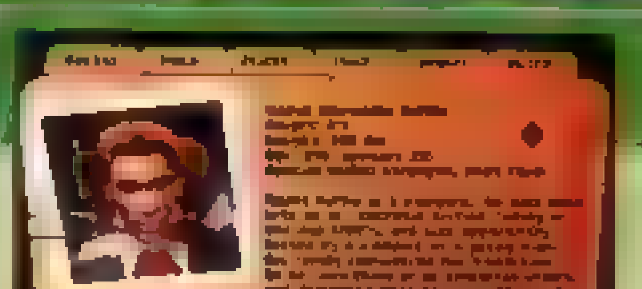

▲撬開店門是小偷的拿手好戲！


▲男生進女子更衣室會被趕出來！


▲設計公司認為本遊戲是 RPG

◀在警長辦公室找尋有用的線索

可扮演的六種不同角色



亞歷山大．凱爾汀

職別：吸血鬼
身高：6 呎 1 吋
體重：220 磅
年齡：245 歲（外觀 29 歲）
專長：力大無窮，化作煙霧

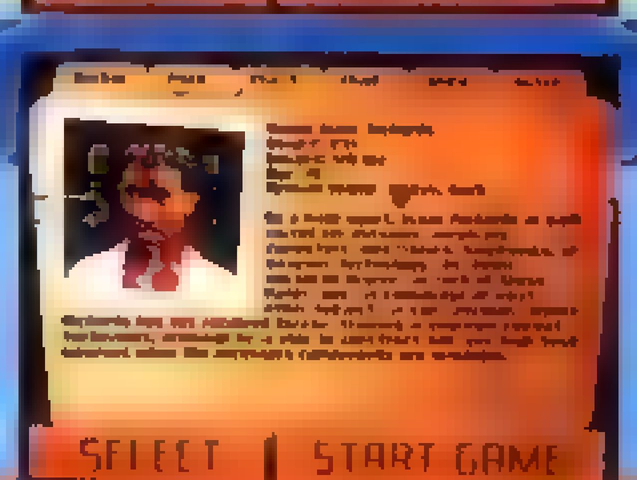
狄萊拉．利透潘瑟

職別：機械操作員
身高：6 呎
體重　140 磅
年齡　29 歲
專長　使用戰鬥機器人裝甲



吉米．蘇透

職別　小偷
身高　5 呎 8 吋
體重　145 磅
年齡　26 歲
專長　開鎖、偷竊、扒錢包



艾薩克．理查斯

職別　電腦專家
身高　5 呎 11 吋
體重　170 磅
年齡　45 歲
專長　電腦、電子、生物物理、武器



[illegible]

職別　神父
身高　5 呎 10 吋
體重　185 磅
年齡　42 歲
專長　宗教信仰、魔法、超能力

賽瑪．葛瑞

職別　女巫
身高　5 呎 3 吋
體重　不詳
年齡　不詳
專長　[illegible]

◆背叛與毀滅◆

神示錄

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
RPG	30MB	6月下旬	286 以上 50MB RAM
製作公司	出版公司	預定售價	
傑誠資訊	華義國際	未　定	



這是一本由各種大地之石製做而成的聖書，其目的是為了記錄神族的史事。根據古老的傳說，聖書的內容是靠大地之靈所烙記，因此，無論在何時何地，只要是重要的事情，皆會在神示錄中清楚的記載下來，當然，其中也記錄了只在傳說中出現強大的禁咒。在神嚴世紀末期，神族的領袖－神嚴帝，為了鞏固自己在神族中的地位，居然試圖修練傳說中的禁咒－－不死秘術，這樣的舉動引發了相當大的騷動，在這一連串的事件當中，曾是他最忠誠的盟友神官也趁勢叛變，終於使神族在一夕之間走向了滅亡。然而，就在神族滅亡之前，曾有人看見數道光芒由神殿飛散四方，其中一道光芒，好死不死的擊中了你，似乎生活即將因此有一番改變……

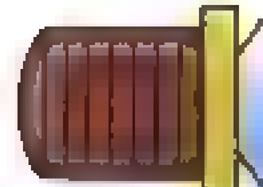
融合多線與單線的劇情架構

神示錄的整個故事可分為前後兩段，前段是以多線的劇情為主，而後段則轉為單線式的發展。在隊伍組合方面，則依照劇情的發展方式之不同，而直接影響同伴的加入過程，遊戲中共安排八位重要角色可加入成為同伴，但玩家只能選擇其中四位，進行冒險，當然，這對往後旅程的輕鬆與否是有所影響的。玩家將因應劇情需要到各地探訪冒險，屆時將發現無論是熱帶或寒帶地區，甚至於地底的熔岩地帶，都有逼真感受，由於使用了豐富的特效處理，所以在背景環境表現上，使雲影、地熱氣及濃霧的效果更顯得真實。在飛行畫面的部份，使用了製作公司自行研發出來的特殊繪圖系統，不但在飛行畫面上加入了遠近霧影的處理，而且還包含了背景及雲霧的多層捲軸，雖然如此，不過考慮到相容性及穩定性的因素，開發人員並不打算使用高階記憶或特殊的四頁 VGA 繪圖模式。至於大致已完成的新系統主要是將飛行高度與視野增加，以及飛行時地面加入地表圓弧處理，可讓玩家感受到有如在地球軌道上飛行的快感，另外還可能會加入飛行高度的調整功能，不過各位得等到二代才有機會見識到。

不同地區的景緻

P.S軟體創作群





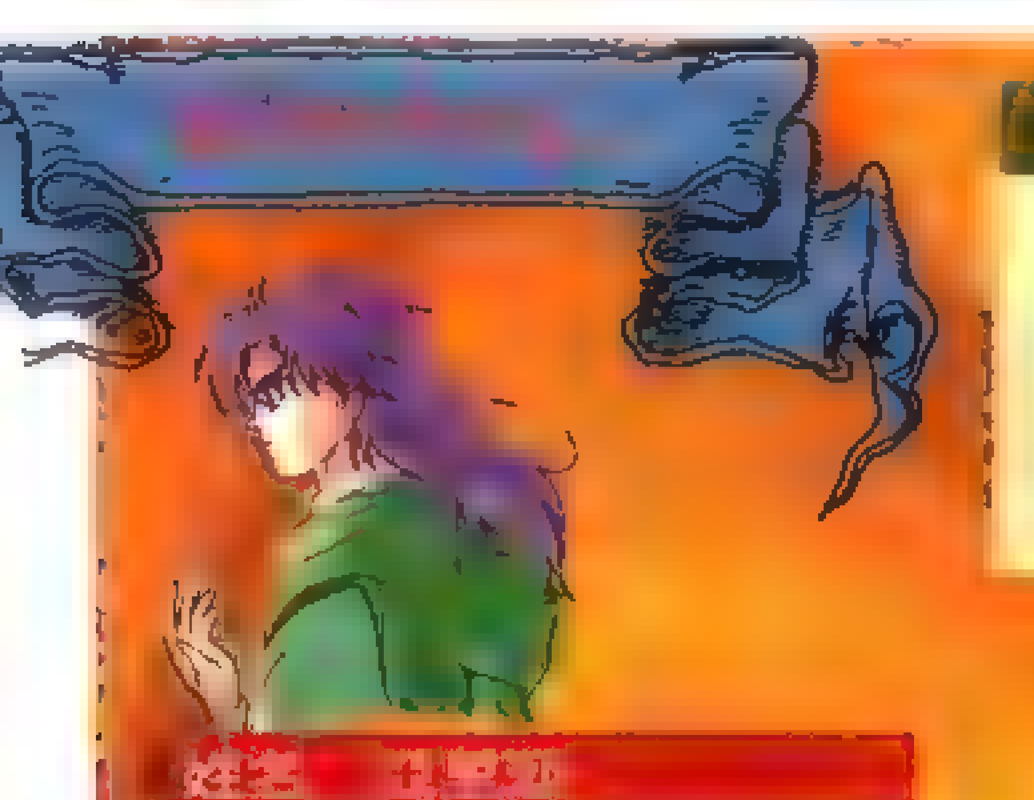
華麗的戰鬥畫面與創新的流暢控制

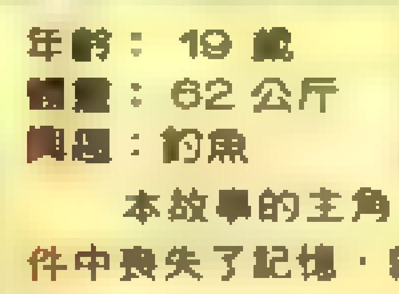
由於市場上對美術的表達越來越高，所以神示錄在這方面也特別做了加強，設計者指出，光只是戰鬥場景就使用了 3000 張的動畫，並且運用多層物件動畫處理，因此畫面上無論是背景、雲層、或是怪物，都隨時保持動態。我方每個角色動畫30-50張，一般怪物使用圖量雖較少，但也有二、三十張之譜，在戰鬥場景下，還保留動畫單步功能鍵，讓玩家可仔細觀看戰鬥動畫。

在戰鬥 AI 系統設計上，電腦控制的怪物分為八種戰鬥個性，並且在不同的個性中，有相互合作的設定，至於多位魔王級的角色，也有另外設計的 AI 系統，讓每一位魔王級的敵人，都可擁有獨立的 AI 系統掌控，使整個遊戲作戰部份更豐富。由於玩家設備高低各有不同，所以遊戲中可隨時改變每秒的動畫張數，也就是說可變更每秒全畫面動畫的更新次數，這樣的設定將可直接影響整個遊戲流暢度，避免太快或太慢的狀況，完全發揮玩家的配備功能。不相信嗎？

今年暑假第一檔，「神示錄」要你好看！

精采打鬥







姓名 [illegible]

年齡：19 歲　職業：學生
體重：62 公斤　身高：170 公分
興趣：釣魚　血型：O型

本故事的主角，在一件意外的事件中喪失了記憶，就在這個時候他的人生展開了一段離奇的旅程。

姓名 [illegible]

年齡：27 歲　職業：僧侶
體重：59 公斤　身高：168 公分
興趣：旅行　血型：O型

擅長使用神聖魔法的神職人員，魔法知識很深厚，是一位智慧型的人物，喜歡到處旅行及探尋事理。

姓名 [illegible]

年齡：18 歲　職業：魔導士
體重：秘密　身高：162公分
興趣：閱讀書籍　血型：AB 型

是一位心地善良的女孩，其父是一位知名的魔導士。她本身具有非常好的魔法才能，及獨立的性格，是本故事的女主角。



姓名 [illegible]魯斯

年齡：25 歲　職業：戰士
體重：75 公斤　身高：185 公分
興趣：？　血型：？

是任職於甘尼斯王國的年輕騎士團團長，乍看之下，一副很酷的樣子，其實內心則不然，本身不懂得使用法術，只靠一把劍戰鬥，最近奉國王之令去調查某一事件。



姓名 妮娜

年齡：21 歲　職業：占卜師
體重：47 公斤　身高：158公分
興趣：沉思、獨處　血型：B型

出身於具有獨特信仰的家族，個性沉默寡言，是一位常常在臉上掛著一絲愁容的女孩。

姓名 [illegible]

年齡：24 歲　職業：武鬥家
體重：79 公斤　身高：182 公分
興趣：交朋友　血型：A型

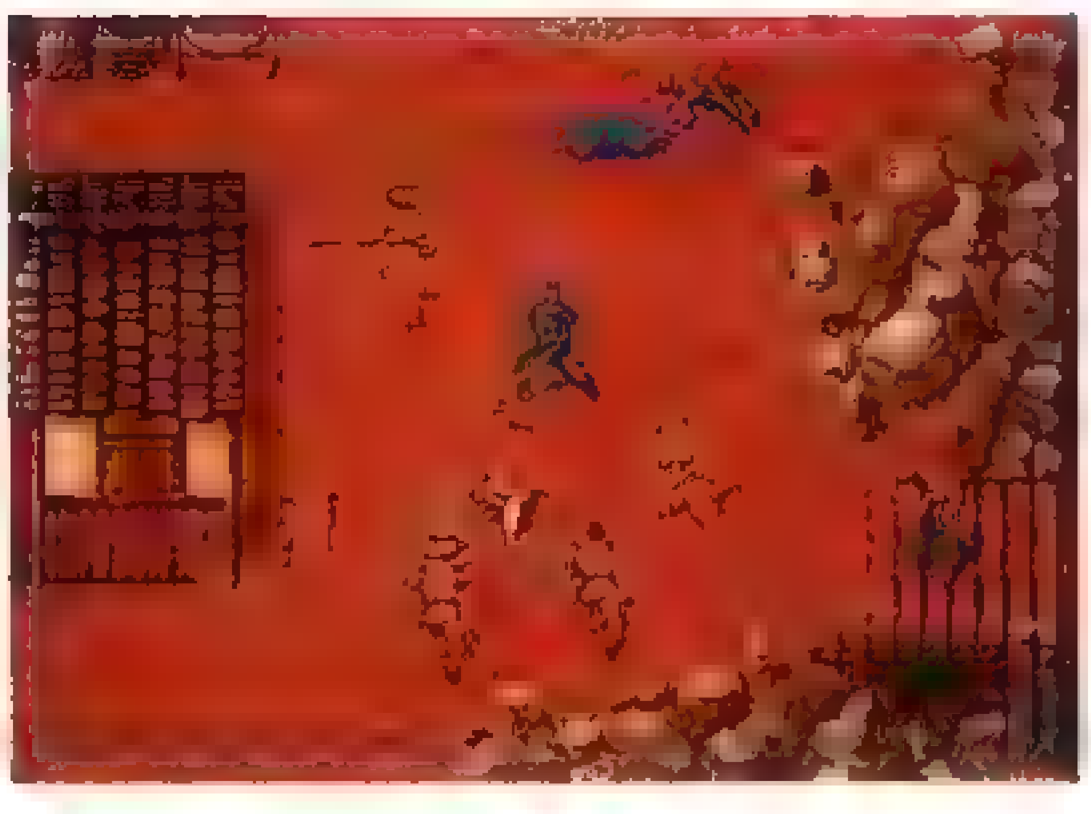
在年輕時既成為山賊的頭目，為人正直豪爽，且重視朋友，甘願為朋友兩肋插刀，是一位值得信賴的同伴。





俠客英雄傳3

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
角色扮演	20MB	8月	386 以上 4MB RAM
製作公司	出版公司	預定售價	
精訊資訊	精訊資訊	未 定	



民國八十[illegible]年[illegible]月份起，國內軟體設計開發公司掀起一股製作武俠劇情的角色扮演遊戲，當然帶起這股風潮的設計公司，國內玩家一定不會陌生；而後幾家大型設計公司也紛紛加入此一市場，瓜分大餅，但是幾家大型軟體設計公司走向有所不同，大部份都使用已經成名已久的武俠小說如金庸、古龍系列暢銷小說，將其故事翻製成電腦遊戲。雖然這些遊戲叱吒風雲了一段時日，但一定武俠小說與武俠劇情遊戲還是有其差異性存在。

超越前作的改革

『俠客英雄傳』一代在當年推出之時即造成了相當的震撼及迴響，可說是國內自製武俠 RPG 遊戲的代表作；在當時以歐美遊戲爲主的市場下，『俠客英雄傳』的推出可說是爲自製遊戲開啓一個新的里程碑，也有不少的玩家爲之神魂顛倒，一時之間整個遊戲界了充滿了一股濃厚的俠客英雄風。經過多年之後，精訊資訊有限公司軟體開發 K2 小組，終於推出了他們閉關保密策劃的『俠客英雄傳』第三代。有別於其它軟體製作公司的翻製工作坊，K2 小組對於整個遊戲劇情的編纂花費極大苦心，費時半年才作出最後決定版本；並且爲了在最方便上手的遊戲操控環境下，帶給玩家最好的感覺，整個遊戲以保護模式程式撰寫，在記憶體已完全不受限於 DOS 的 640K 主記憶體限制，因此在遊戲畫面的規劃中，加入許多原本在電視遊樂器才能見到的效果，如多重的地圖捲軸，及全動畫方式的戰鬥介面，另外舉凡擴大、縮小、玻璃遮罩及動畫式劇情等一應俱全；尤其是在戰鬥的表現手法上，爲了達到最震撼人心的效果，特地採用四十五度左側透視角度，原本一些電視遊樂器的名作如『光明與黑暗』也採用此種視角，但其中的場景畫面爲分割式的，這也是一種假透視的缺點，K2 小組爲了改進此種缺憾，特地重新用透視學製作方法，做出最實體的戰鬥畫面，因此在遊戲中將可以帶給玩家最完美的畫面感覺。

◀忠實呈現明[illegible]

在原野中行走多重捲軸▼特效動畫。

▲戰鬥畫面，引用圓周式特殊攻擊介面。

◀敵方特殊攻擊，引用 TV GAME 玻璃特殊效果。



▲選擇特殊攻擊視窗

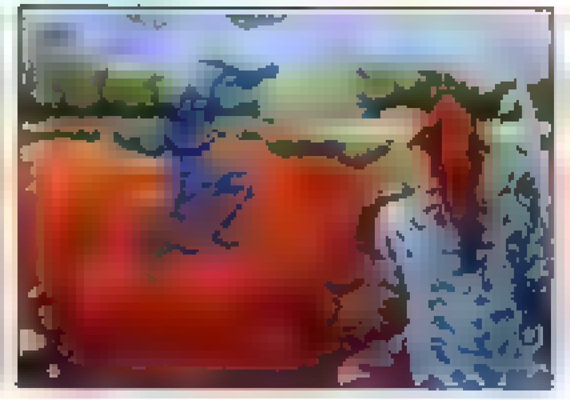
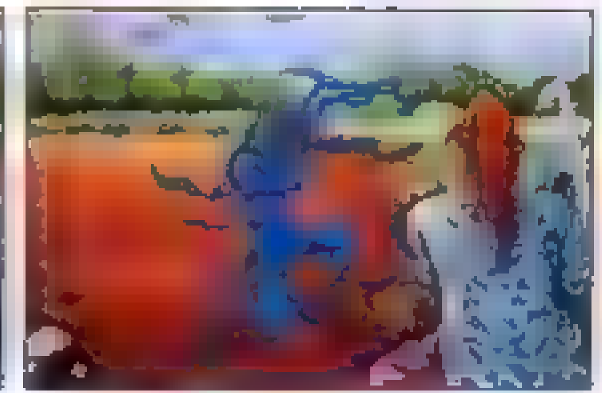
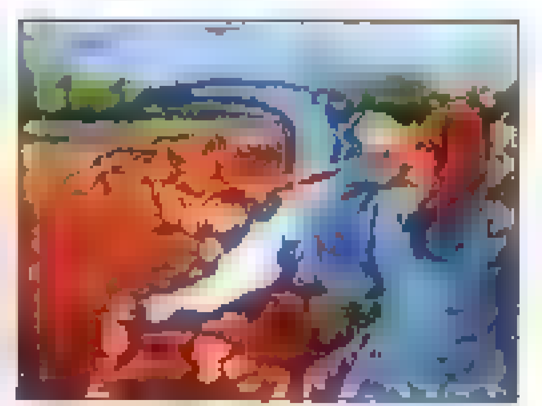


▲裝備畫面。



敵方攻擊連續動畫畫面

引用擴大縮小及立體視角特殊效果。

曲折離奇的故事情節

在遊戲的劇情方面，為了改進國內 RPG 遊戲故事性貧乏的一貫通病，所以整個遊戲架構已跳脫欲魔王解封印的老套，遊戲中將從主角小時說起，其中對於當時倭寇侵擾中土，朝廷政治腐敗貪污，中原武林勾心鬥角龍爭虎鬥，都作了細心的設定；而與主角同行的夥伴，也都是劇情張力的所在，如遊戲中的女主角——阿鳳，雖然貌美如花但身為五毒教的傳人，所以全身劇毒暗器，脾氣也令人又愛又恨，而與主角一段若即若離的情感更是扣人心弦；另一名夥伴—卡爾，為主角所救，不過他卻是一個外國人，為了報答主角，因此與主角一同闖蕩江湖，他所擅長的武器為火槍，因此也為這個武功招式的遊戲風中，帶來新鮮的西洋味。

光明大聖王



搭配良好的音樂表現

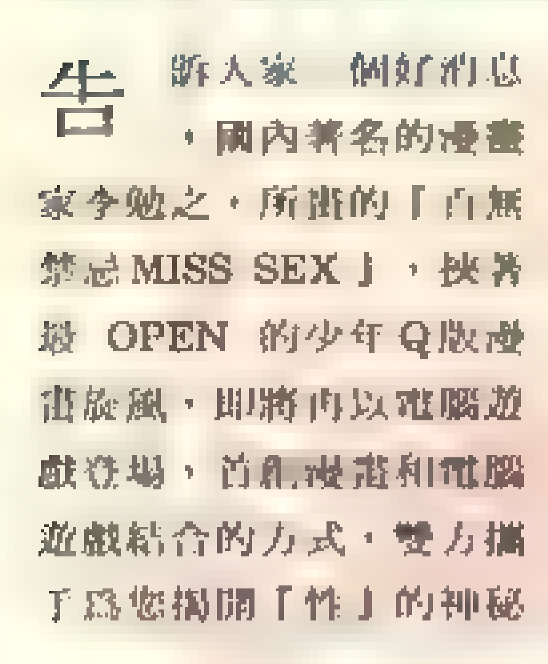
為了使遊戲達到完美的境界，所以不僅畫面劇情考究，在音樂部分特地外包給知名之音樂工作室—「將門獅子吼」製作，為了搭配場景氣氛，特地收集古中國之樂曲精華，再溶合現代音樂曲風而加以製作，因此在遊戲當中，不管是繁華無比的京城市鎮，或幽暗深峻的古地下城，都將擄獲每位玩家的心靈，另外支援的音效卡方面，不僅包括了聲霸卡系列，也將 GM 音源器及逐漸熱門的 ULTRA SOUND 音效卡一併考慮進去，屆時此遊戲的推出將以最完美的一面呈現給大家。



百無禁忌

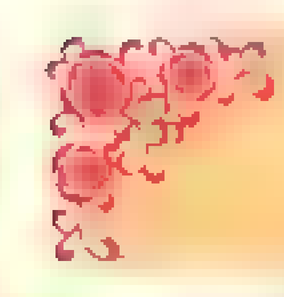
MISS SEX

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
益　智	約 8MB	未　定	286 以上 VGA
製作公司	出版公司	預定售價	
大　宇	大　宇	未　定	



告訴大家一個好消息，國內著名的漫畫家李勉之，所畫的「百無禁忌MISS SEX」，挾著最 OPEN 的少年Q版漫畫旋風，即將再以電腦遊戲登場，首創漫畫和電腦遊戲結合的方式，雙方攜手為您揭開「性」的神秘面紗。這款接近完工階段，由大自然文化和大宇資訊合作，即將上市的電腦遊戲，只要玩家擁有一套 286 以上的電腦，就可以 1 ～ 5 人一起進行遊戲，比賽誰先奔回本壘贏得冠軍。遊戲裡包含了答題、競爭項目，不但有測驗自己的程度，和朋友互相討論、讓情侶彼此了解的功用外；開明的父母可以買給小朋友，和小朋友一起玩遊戲，讓大家一起從遊戲中，檢驗自己的性知識正確與否。

不過現在嘛…在遊戲上市前，大家不妨先來個紙上隨堂考，測驗一下「水準」，看看自己需不需要「阿性姐」的熱情指導



遊戲開始





《測驗一》找找看

答案：①（手腳變叉子）②（桿子轉方向）③（眼鏡變了）④（女生胸部變平）⑤（鞋子不見了）







如果你在 1 分鐘內找齊，得 10 分，快進行一題！





連連看

答案：（1－e）、（2－k）、（3－c）、（4－e）、（5－j）

計分方式：連對一組10分，共50分

①什麼是二十世紀黑死病，又稱愛滋病？

②月經期的第一天出血到下一次月經期第一天出血的時間是指？

③三個月以內的受精卵叫『胚胎』，那三個月以上的受精卵呢？

④男性在睡眠中的射精，有個專有名詞叫做什麼？

⑤不分男女，人身上最先開始青春期的部位是？



性知識≠性姿勢！

《測驗三》

選擇題

答案：一、（1）二、（4）

計分方式：一題20分，共40分

一、預產期的計算是從下列哪一天起的第280天？

①最後一次月經[illegible]

②發生性行為當日

③發生性行為後的[illegible]

④最後一次性行為[illegible]

二、下列何者會影響女性的月經週期？

①健康狀況

②生活習慣

③心情、壓力

④以上皆是



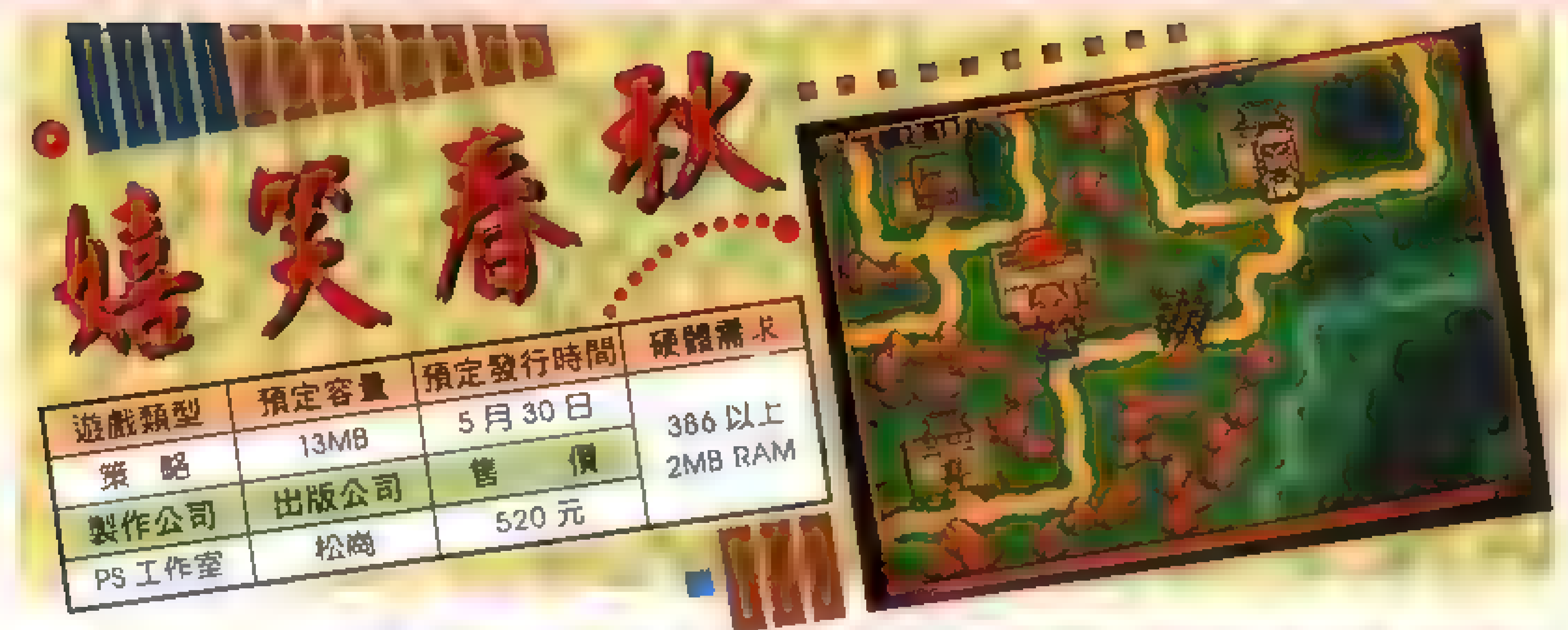
診斷

得分60分以下　危險囉！

趕快看阿鬼的漫畫，[illegible] SEX [illegible]電腦遊戲，[illegible]會對你有所幫助。

得分60分以上　過關！

建議你可以去玩電腦遊戲 [illegible] SEX [illegible]



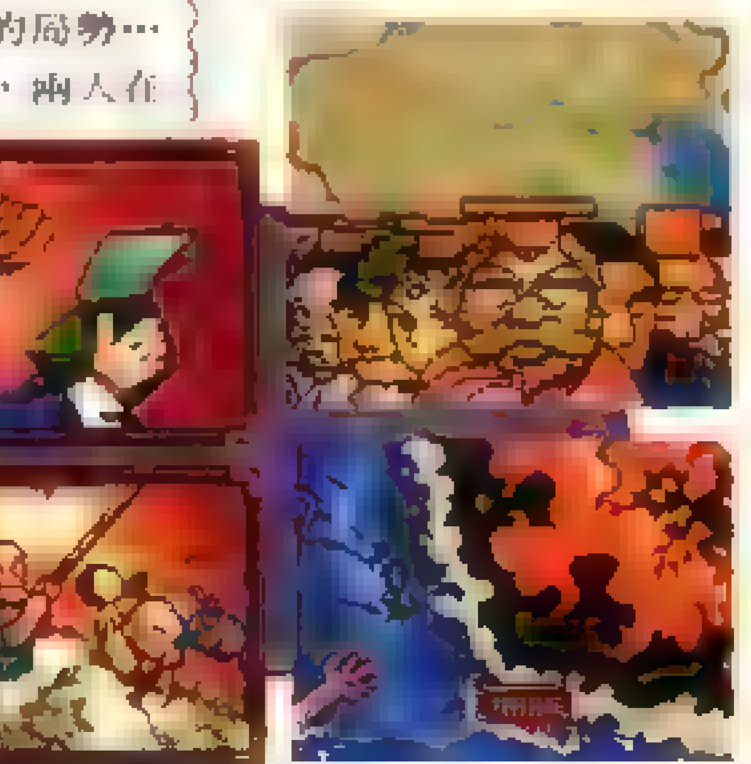
嬉笑春秋

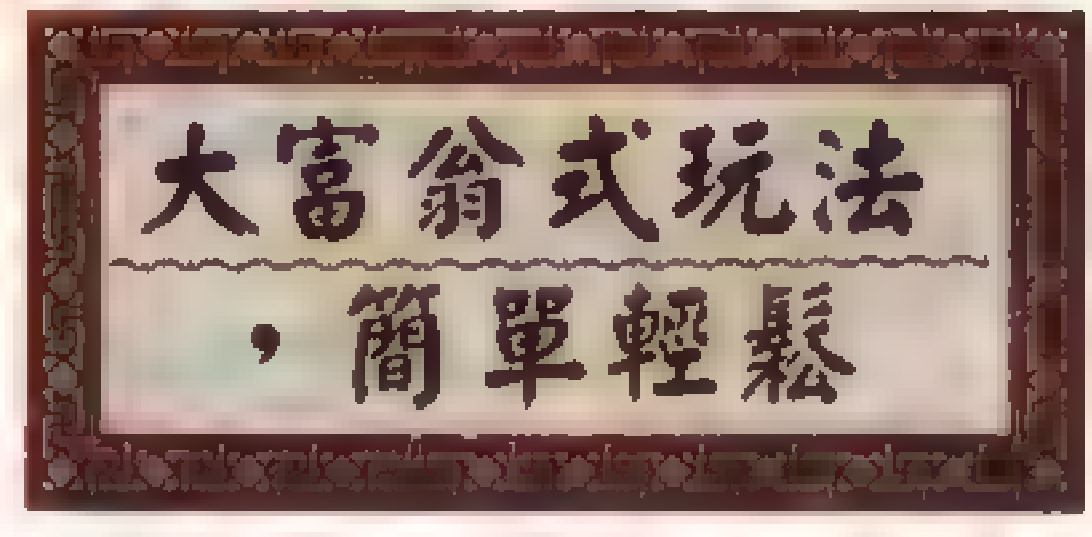
遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策略	13MB	5月30日	386以上 2MB RAM
製作公司	出版公司	售價	
PS工作室	松崗	520元	

話說在那許久以前未知的年代，火神祝融與水神共工是相互仇視的天神，祂們時常發生爭執，雖然有其他的天神們多次相勸，但積怨已深的雙方一點都沒有和解的意思，直到有一天，兩人竟在爭鬥中不慎撞毀了四天柱之 的「不周山」，使得天上破了個大洞，無數星辰因此落入凡間，造成凡間生靈塗炭、 片淒涼，幸而有造物女神－女媧，想盡辦法採石補天，這才救回凡間萬物。

為了懲罰闖下大禍的祝融和共工，於是天帝令兩人守護凡間生靈，然而，祝融和共工終究積怨多年，非 朝 夕可化解，這次闖下大禍後，雖不敢再明目張膽的爭鬥，暗地裡卻利用凡間的人們相互較勁，因而造成了人間數千年來動盪不安的局勢…經過長久的競爭，兩人在凡間的勢力漸漸出現差距，處於劣勢而心有不甘的共工，忿而暗施神通，使黃河泛濫成災，意圖摧毀祝融在凡間的績業，祝融警覺後勃然大怒也施展術法，引來天火與共工相抗，一時間，地面成了水深火熱的煉獄！

事後，望著一片焦土與泥沼，兩人才發現已犯了滔天大錯，慌亂之中兩人商討脫罪之策，乃決定使用天界所禁用的仙術－「乾坤逆轉大法」，使凡間的時光逆行，回到破壞前的狀態。大法施展後，兩人見到四處生氣蓬勃的凡間，認為已經成功的使時光逆行，便安心回到自己崗位，卻不知凡間的時空被「乾坤逆轉大法」所擾亂，不同朝代的人物同時出現在凡間，為凡間帶來了另一場浩劫。





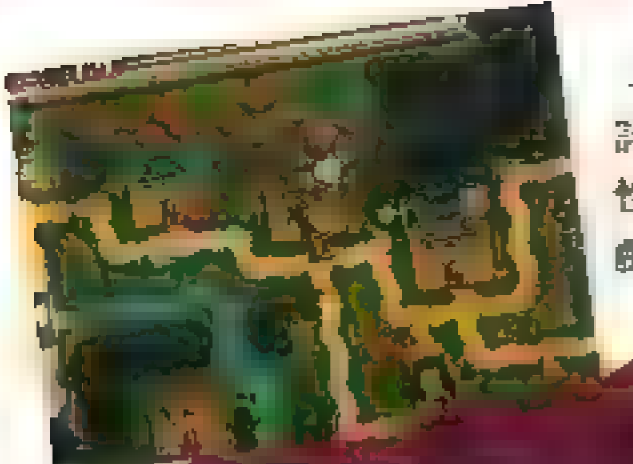
大富翁式玩法，簡單輕鬆

遊戲也安排了方便的「使用者圖形界面」，全部的指令也都以圖像的方式代表，玩家只需要用滑鼠在螢幕上選取指令就可以輕鬆的進行遊戲，相信大家一定會感到相當的親切與熟悉。

除了一般基本的移動、交戰等項目之外，企劃人員加入相當豐富的突發事件在遊戲過程中，使這個遊戲增添許多歡笑及耐玩性，玩家在遊戲中除了遇上各種天災與人禍，還會和不時出現的商人與情報販子打打交道，當然，不九時也會有 些「好康A」事情從天而降，大家不妨試試自己的運氣。

遊戲中預設有三個時期可供選擇，分別是秦、唐、明朝的版圖，可以選擇或參加的人數各自不同，此外，遊戲中將會出現



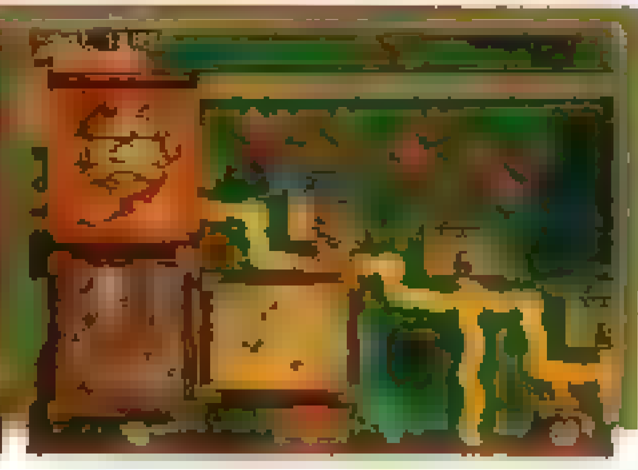


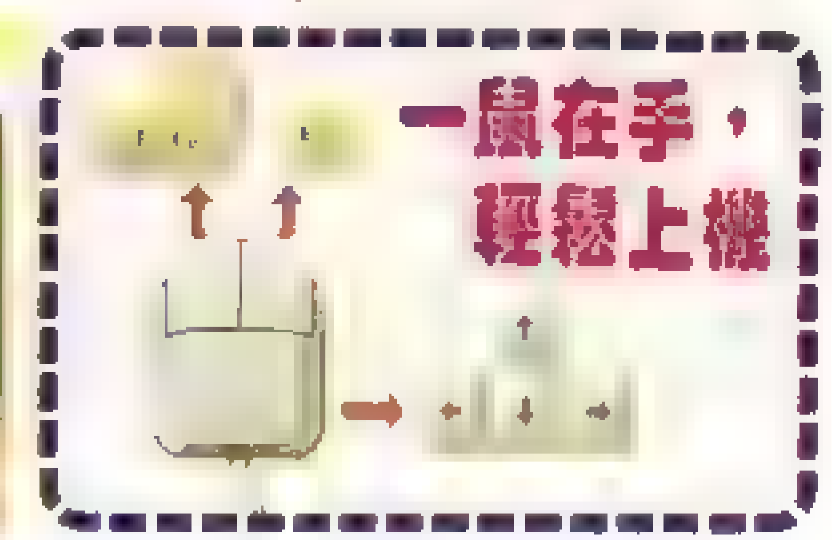
上百名的歷史人物，經過詳細的考據後，他們的特性將以各種數字表現於遊戲的過程中。

嬉笑春秋的進行方式類似於大富翁及三國志型的策略遊戲。在戰鬥的過程中，有立體造型的人物，除了排列的方式可以有所變化之外，更可以經由各種特殊的法術輔助，進行殺敵或擾敵的工作；不過，最重要的還是內政方面的安排，如何使用正確的指令來管理人民，將是玩家的最大挑戰！

玩家熟悉的玩法



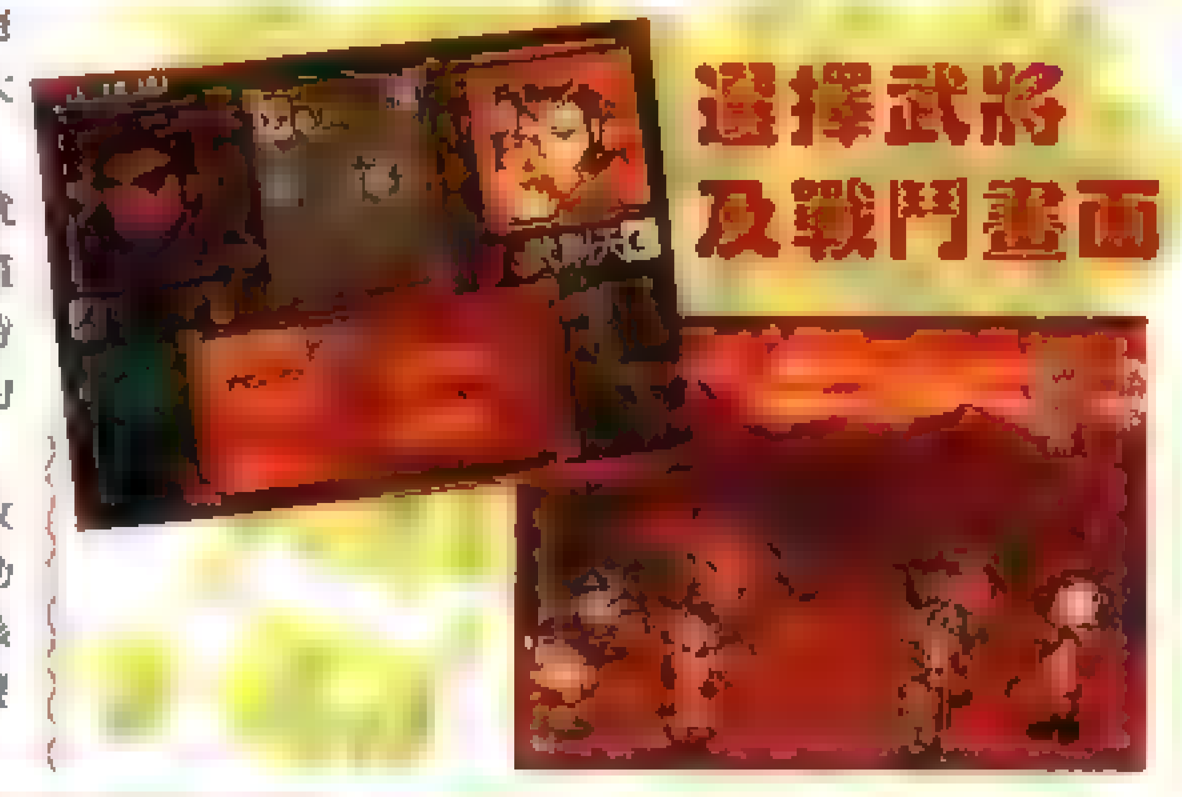




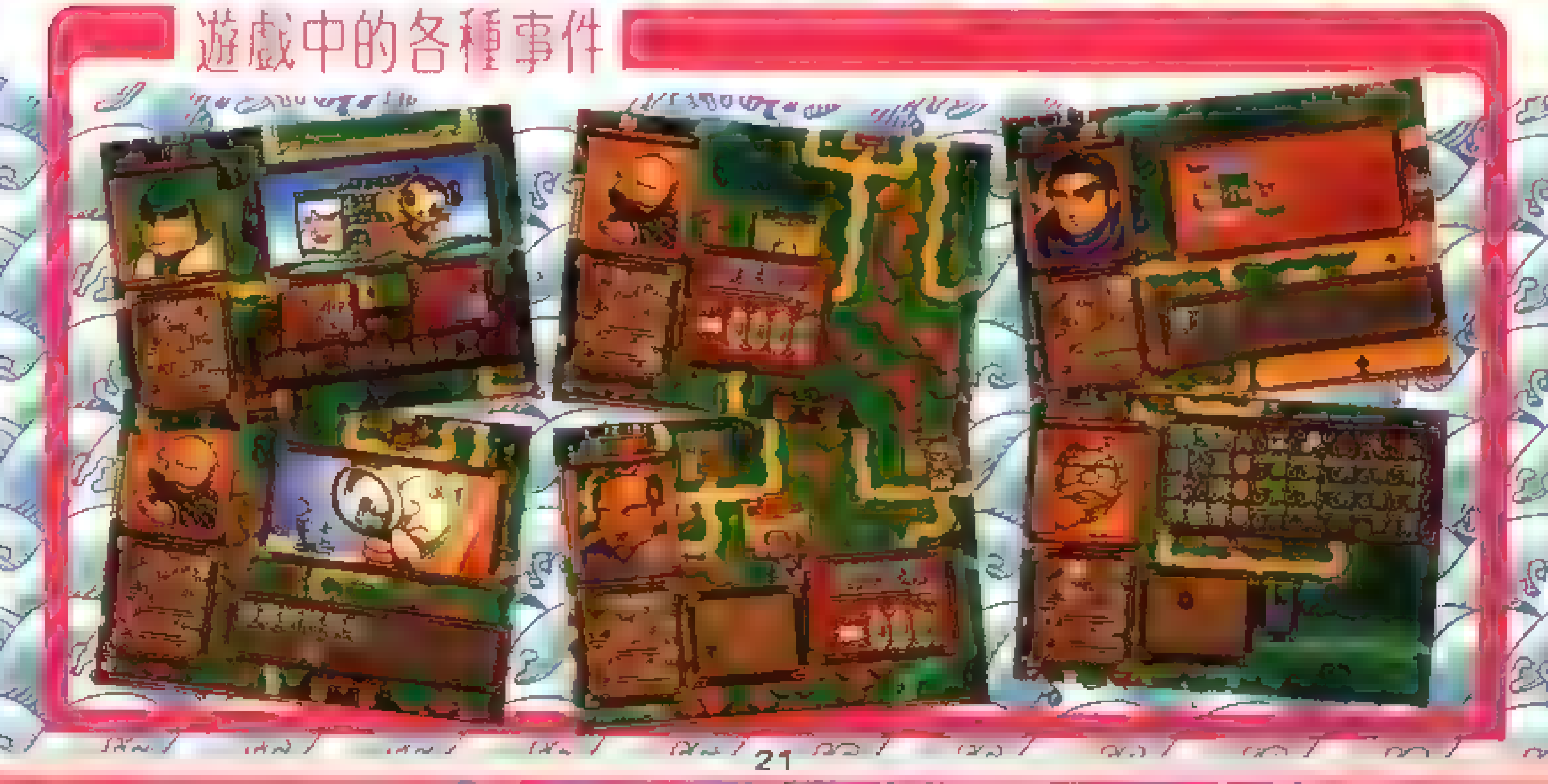
道具五花八門，新鮮有趣

雖然在遊戲過程中主要是以轉盤來決定前進的格數，但是，有許多輔助的道具牌可以用來調整前進的步伐，諸如加步牌、守步牌等等；另外，也能運用技巧調整出現的事件種類，像是把事件改為偵查之類的，總計大大小小有四五十種道具之多，算是相當豐富的設計；至於武將所能使用的武器方面，也依照考據來分配合適的種類，有刀槍劍戟弓弩鞭等，傳統中國的兵器大致都有了。

嬉笑春秋最大特點就是在它全新視角的戰鬥畫面，攻守雙方最多可同時派出五名將領，以佈陣的方式來決定前後排位置，位置不同攻擊方式也將改變，再加上細膩的攻擊動畫及施法場面，玩家應該可以感受到一場視覺的饗宴！



遊戲中的各種事件





因為發行「瘋狂醫院」而受到玩家們注意的鷹揚資訊，最近除了推出該公司的超級武器「超級醫生」之外，現在又向各位玩家公開了該公司一直在祕密中進行開發的角色扮演遊戲「魔法公主大冒險」。祕密開發？聽起來好像神祕兮兮的，到底這支遊戲有什麼特別於其他角色扮演遊戲的地方呢？就讓我們來瞧瞧吧！

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
RPG	7MB	7月中旬	286以上
製作公司	出版公司	預定售價	
鷹揚資訊	精　訊	未　定	

很久很久以前，有一個魔法王國…

話說當年，一位騎著白馬在森林中打獵的紈袴子弟蘭吉雅，無意間發現了在沈睡之中的美麗少女凱塞琳娜，從此，小倆口便展開了幸福美滿的生活。這樣子過了十年，美麗的少女生下了一個可愛的女孩，她的名字就叫阿妮絲吧，從此小三口子又展開了幸福美滿的生活。這樣子又過了十六年…阿妮絲已經成為一位美麗活潑的小女孩，可是蘭吉雅先生可傷透了腦筋：原來身為貴族，沒有兒子可是一件天大不妙的事，雖然蘭吉雅公爵想盡辦法增產報國，但是凱塞琳娜的肚子還是音訊全無…唉！可憐的蘭吉雅公爵，你看他才不到五十，可是白頭髮卻是一根一根往外冒，看來，蘭吉雅家族的榮華富貴，就要斷送在這一代的手中了…就在這一天，蘭吉雅公爵的機會來了！國王要為亞瑟王子舉行二十歲的生日宴會，而且還要從全國王公貴族的長女中挑選一位少女來作為未來的準王妃。太好了！如果阿妮絲能嫁給王子，以後等王子加冕為王，公爵就能順理成章的成為國王的岳父啦，哈哈哈……

可是，阿妮絲真的行嗎？雖然已經十六歲了，但是還是整天瘋瘋癲癲的像個十歲的小女孩一樣；這還不打緊，最不得了的是阿妮絲從小到大就沒有好好上過一堂魔法課，這對於要當選亞瑟王子的王妃可是最大的威脅呀！不過事到如今也顧不了那麼多了，最要緊的是趕快在最短的時間內把阿妮絲變成一個及格的魔法師，對了！趕快出發，展開妳的魔法修行吧！為了妳美好的未來，為了延續蘭吉雅家族的香火，這一切一切就全靠妳了，阿妮絲，喵～

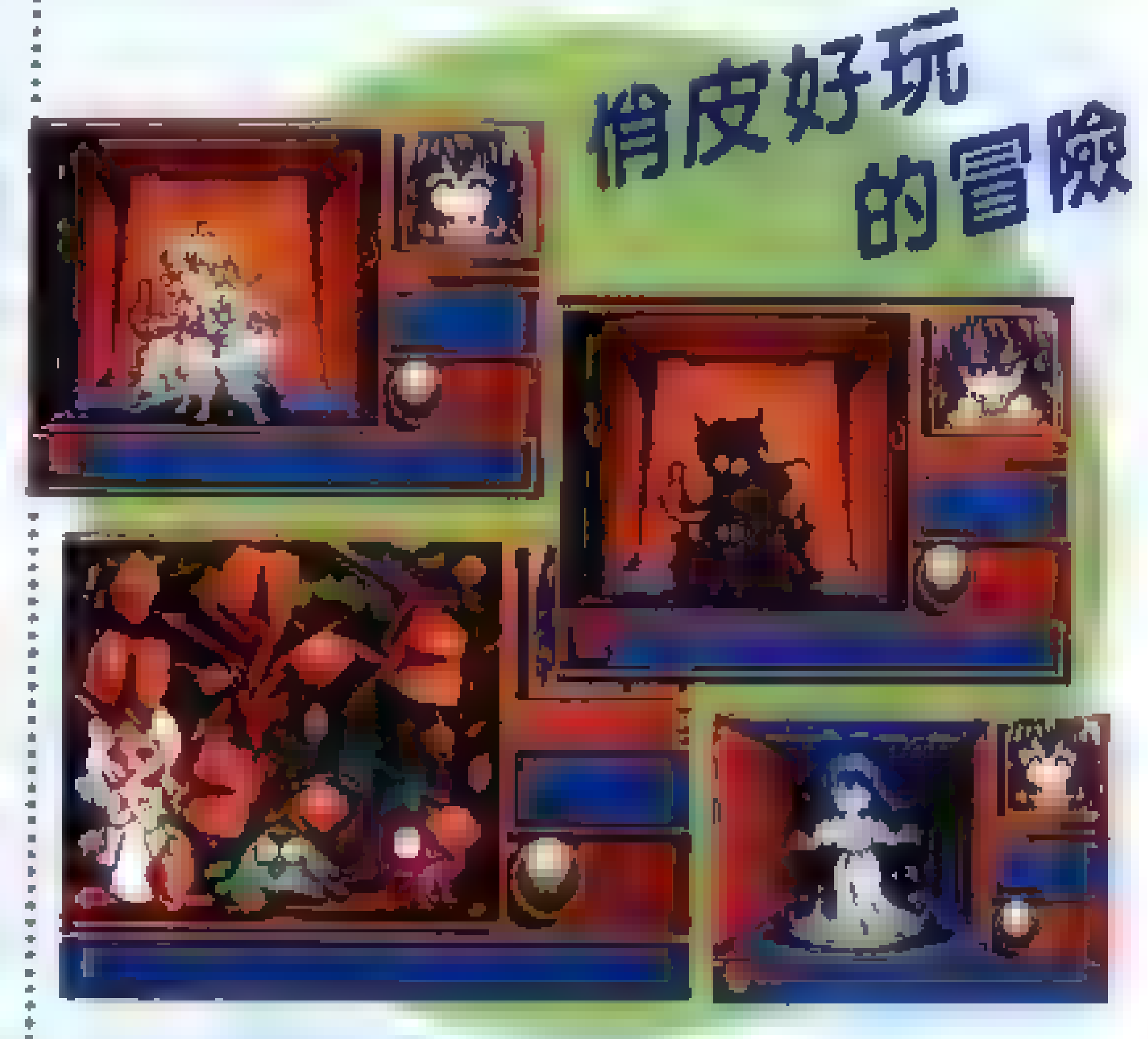


戲是這樣進行的……

遊戲的世界是由六座神殿和無數洞穴組成，這些迷宮中藏著六本魔法書的十八個不同章節與無數值錢的寶藏。現在，你要帶著阿妮絲，在這些立體結構的迷宮中前進。主要的世界地圖是一座一比一的森林，用來連結所有的冒險故事。可是問題來了！由於阿妮絲經常會肚子餓，所以不但在她的背包中裝滿了巧克力糖、草莓蛋糕，小熊餅乾等零嘴，你還必須在迷宮中找尋各種其他的食品，以提供她繼續前進的原動力。

本遊戲的世界地圖是一座一比一的森林，用來連結所有的冒險場景。在各個迷宮裡，不再只是複雜的通路的挑戰了，在魔法公主大冒險之中的迷宮是一座座充滿機關的危險境地，要想得到藏於機關之後的寶藏可不是那麼簡單的。這些機關有各式各樣的奇怪構造，比方說要點燃幾個油燈燈臺才會觸動的暗門，或者是要用附近的石磚壓住的地板，有時候要推一推迷宮之中豎立的雕像，有時候要用強力炸彈炸出一條通道，有時候遍尋不著的樓梯竟然是一座古井…總之，新奇的設計充滿著整個遊戲，尚請各位玩家親身體會了。

由於是尋找散落的魔法典籍，所以每當阿妮絲在迷宮中找到一個新的魔法章節時，也就是說阿妮絲就擁有一種新的魔法招式可以使用了。傳統 RPG 之中含糊的練功升級，現在被各種不同魔法的熟練度所取代，也就是說某種法術因為經常使用而威力提昇，不代表其他的法術也可以加強喲！此外，一般 RPG 中面目猙獰，由邪惡魔王所率領的妖怪大軍，在遊戲中也被一群表情無辜，小動作特別多的小妖精所取代了。比方說當阿妮絲用火魔法攻擊的時候，你可以看到牠們被燒得全身漆黑，還會冒煙哩！



有趣的舞臺劇情系統……

現在為您特別介紹本遊戲最大的特色：「舞臺劇情系統」！所謂的舞臺劇情系統，就是把 RPG 之中的故事情節和城鎮內所發生的一切，全部放在一個舞臺上面，以舞臺劇的形式展現在玩家面前。你可看到那些可愛的小「演員」在舞臺上跑上跑下，佈景更換，離開幕合，甚至臺下觀眾鼓譟，可以說是趣味十足；不過筆者認為最重要的是這個介面大幅度減低了一般 RPG 遊戲複雜的城鎮介面系統，帶給玩家很大的便利。綜合說起來，魔法公主大冒險有三個地方與眾不同，輕鬆有趣的爆笑劇情；強調屬性與大量動畫的戰鬥介面；新設計的舞臺劇情系統，如果你想找些樂子卻又懶得上街；來吧，試試阿妮絲瘋狂的魔法修行之旅吧，保證讓您有數不盡的驚奇喲！

新奇的舞台劇情系統







劉伯溫傳奇

災難頻傳的豬年，興起一陣因果循環、前世今生的宿命風潮，命理之外延伸的週邊效應也大為流行，風水、易經、星相、密宗、測字等，許多傳說和臆測一下子成為茶餘飯後的剔牙話題。趕著這流行列車，「劉伯溫傳奇」也將帶著您一探中國玄學之究竟。經過一年的蟄伏，「太極工作室」的奇門遁甲系列第二集「劉伯溫傳奇」即將出爐，不知道您是否還記得該工作室的前一個作品「九五偶龍」呢？當軟世出版此遊戲時，因為是國內自製遊戲中第一套將中國五術的理念融入設計者，還曾因此在玩家中造成轟動，而中國傳統命、卜、相、醫、山等五術科學，就一般人來說，要了解其中奧秘可得花費不少時間，這讓許多對五術不熟悉的玩家著實傷透了腦筋，對它是又愛又恨。。當「劉伯溫傳奇」在籌畫整個遊戲時，製作小組更是大膽的將劇情建構在中國固有的玄學上，包含【堪輿】、【推背圖】、【中醫】、【星象】與【密宗】等，當然在一代最重要的【易經】，也不忘融入遊戲中，為好奇的玩家解惑。

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
RPG	未定	未定	未定
製作公司	出版公司	預定售價	
軟體世界	軟體世界	未定	

風水玄又奇．五術劇中求



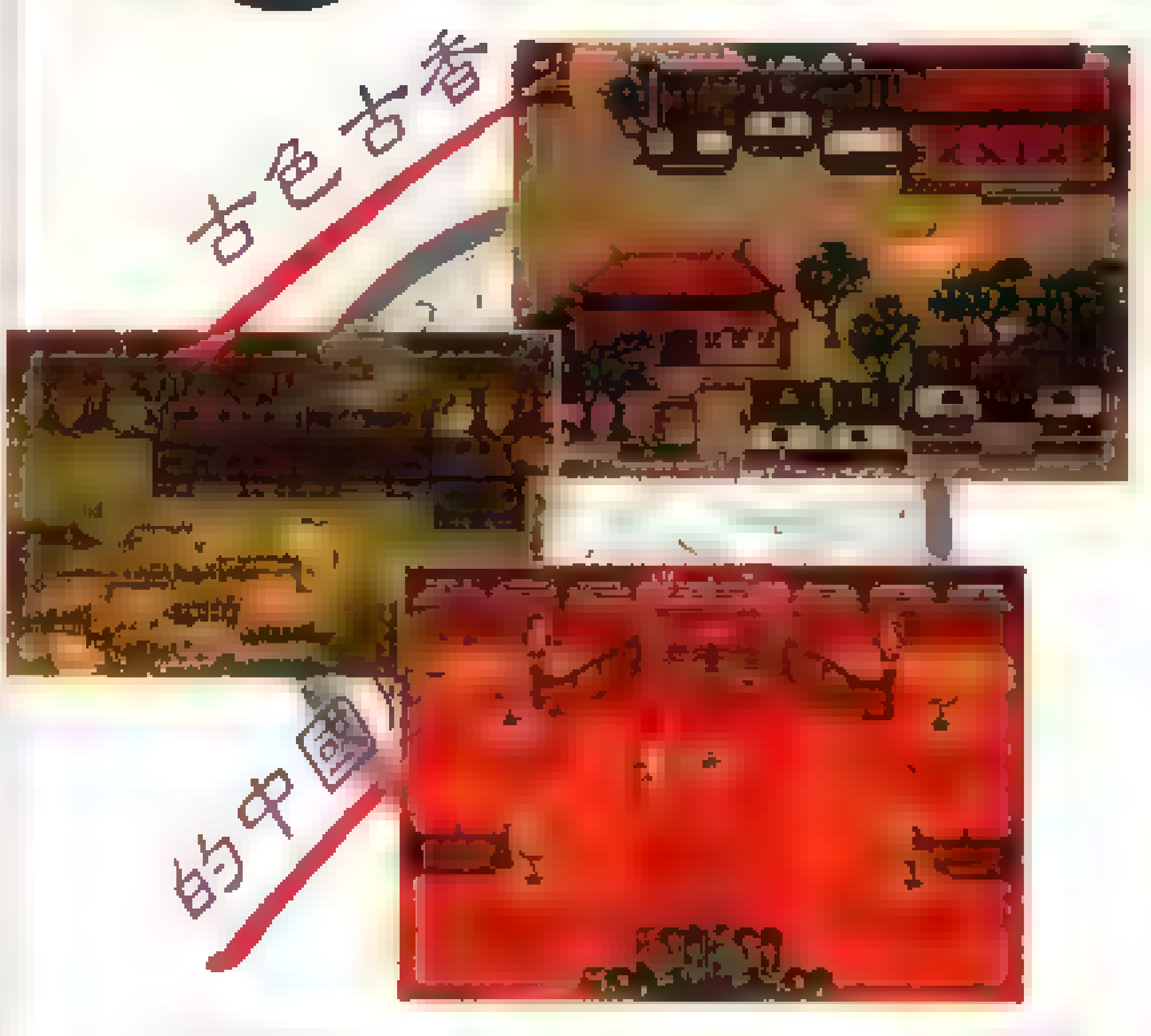
隱含神秘意象的情境

製作小組在設計本遊戲時，考量一般人對五術的陌生，為了讓玩家能沒有心裏負擔的來享受玩遊戲的樂趣，特別簡化了五術的複雜性，以使玩家能輕鬆上機，故您不必擔心以玄異傳奇為主題的遊戲會太莫測高深。主要人物角色的冒險將是本遊戲的重頭戲，不論您對所謂玄之又玄的事是抱著什麼態度，您都能很容易的上手，不必擔心會有一頭霧水的狀況。

遊戲的劇情安排，製作小組在整體架構設計上煞費了一番心血，故事的時代背景主要是發生在明朝，主角人物則以明朝開



畫面美而豔・賞心又悅目





在美工繪畫上，遊戲的畫面係採用低色調方式處理，顏色的使用雖然偏向灰暗色系，但在整體畫風上則表現出經過渲染的中國山水及古色古香傳統式家具。遊戲中的每一角色皆有其獨特的個性，不管是經過特別"放大"的怪物或是窮極無聊的村人隱士，都能讓玩家體會到設計者的用心。畫面雖然不是以華麗取勝，但確別有一番韻味。整個劇情氣氛的掌控上十分緊湊，串場小動畫和片頭片尾的大型動畫都經作者群精心策畫，相信會給您不同的感受。在戰鬥系統方面，整個戰鬥場景是由四個畫面所組成，您可根據你的戰術佈局來進行戰鬥，在攻擊移動上，每一種角色可做四個方向移動，而攻擊的招式主要可分為近距離的短兵相接與遠距離的法術攻擊，採 RPG 遊戲中的戰略戰鬥方式，來對大型（如青龍）及各種不同類型的敵人做有效的攻擊，敵人智慧將會調得很高，獲勝不是象徵性的打打即可，如何在敵人強勢壓迫下取勝，是整場戰鬥中的關鍵。

相信您在已看到許多關於劉伯溫傳奇的介紹後，"包羅萬象，盡顯玄奧"是筆者想為本遊戲作下的淺論；如何使用奇門遁甲、利用山川走勢、陰宅的觀察秘訣及如何使用簡捷易懂的方法來了解易經中心思想等，在遊戲中都會以潛移默化的方式讓您接受。這是「大[illegible]工作室」第二次以角色扮演形式傳述歷史故事，製作小組成員頗喜歡研究各式玄學，而且以嚴謹的態度來製作本遊戲，故玩家可以放心決不會玩到牛頭不對馬嘴的情節。尤其遊戲是以保護模式撰寫，不但可以充分利用記憶體，也將帶給你更突出的視覺感受。據小道消息指出，遊戲所需配備應該不致於太嚴苛，敬請期待！



國元勳的國師劉伯溫所遭遇的一些神秘傳說為骨幹，由一代風水大師的經歷，推出一連串關於命、卜、相、醫、山等五術學說奇譚，並雜以河圖洛書、推背圖、煉丹術及在歷史上著名預言的由來等令人不得不信的趣譚。而分線式的劇情進行方式，讓您可以回到紛爭不斷的三國時期和孔明先生鬥鬥智、闖闖厲害的八陣圖，解開生、死、傷、休門等的玄秘；或者循著另一條路線，與密宗高手一齊來共斬青龍。最有意思的是，遊戲中還有男女多角戀愛穿插在劇情裏，讓人不禁好奇，難道是要揭露哪位歷史人物的風流韻事？個中玄機則有待玩家去發掘了。



由傑克豆所推出的『魔境大冒險』，是個具有 RPG 故事劇情的益智冒險遊戲。在整個遊戲中，你將扮演主角小克，為了拯救仰慕已久的公主，你必須通過多達一百關的各種挑戰，並設法擊敗分佈在各關的魔王，才能對抗最後的美女魔王，並救出公主。

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
益智冒險	未　定	七月	386 以上 VGA
製作公司	出版公司	國內代理	
傑克豆	傑克豆	未　定	

具有RPG劇情的益智冒險遊戲

「魔境大冒險」乍看之下，會讓人以為是「俄羅斯方塊」一類的遊戲，但是由於玩法與一般的益智遊戲有相當的差異。在每一關都有一定數量的敵人，你得設法以各種合適的武器來消除敵人；不過由於每關的武器數量都有一定的限制，所以你得妥善地排列敵人及障礙物的組合，才能夠以最少的武器達到過關的目的。

在你通過了數關之後，你將會遇到各種魔王的阻擋。在你挑戰魔王之前，你得先解開某些封印，才能夠獲得足以對抗魔王的武器。而且在與魔王戰鬥時，你必須使用與以往不同的方式，才能使用這些武器對付魔王。不過魔王們也不是省油的燈，除了第一關的太陽妖怪之外，其他魔王都會施展各種不同的法術，來阻礙你的行動。







教學及雙人對戰模式

雖然遊戲規則相當簡單，但遊戲中還是提供了教學模式，讓玩者能夠儘快地上手。教學模式中不僅對各種操縱方式都有頗為詳盡的說明，連遊戲規則也都予以仔細地解說，因此就算是剛接觸遊戲的新手，也能很快地進入狀況。另外本遊戲也提供了雙人對戰模式，讓你可以與同好一起共樂，或者是互相陷害，看看誰的功力較高。





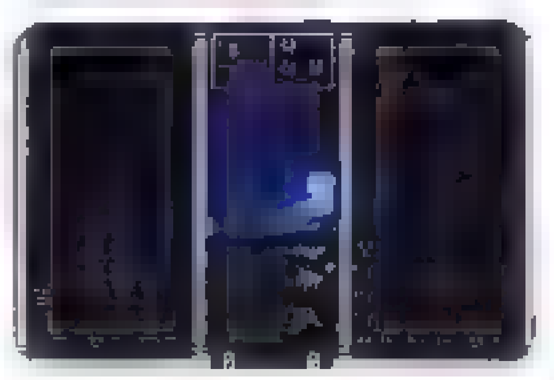
親切的教學模式

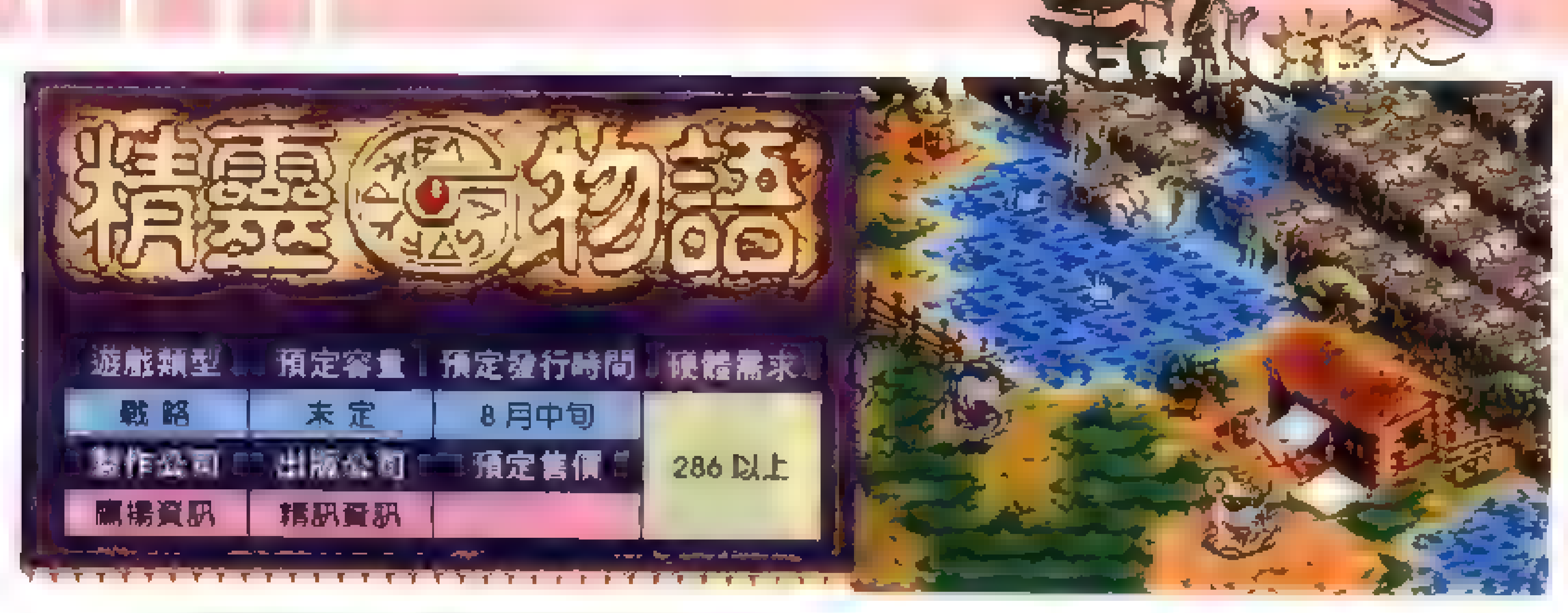
高水準的封面品質

為了呈現更好的品質，『魔境大冒險』的封面特地邀請知名漫畫家張博琳先生製作。張先生曾在國內的漫畫刊物『嘟嘟月刊』刊登過『奇神太保』，並預計出單行本，具有相當良好的漫畫功力。

暑期將近，眼見著人氣逐漸炎熱，因此窩在冷氣房中玩 GAME，已經是玩家的最佳消暑選擇之一。如果你還沒有中意的 GAME 可以陪你渡過盛暑的話，不妨試試『魔境大冒險』，也許會讓你清涼一夏。

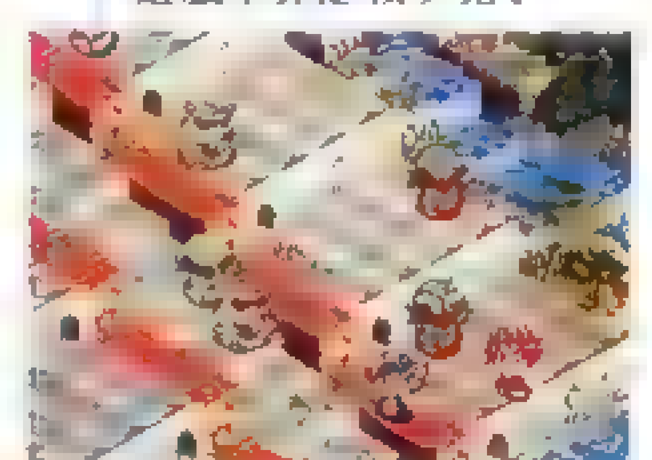






加入「高度爆笑概念」的戰略遊戲，會是什麼樣子呢？　接下來要介紹的這款遊戲或許可以給各位玩家一個解答。

《精靈物語》是一個標榜「可愛」、「輕鬆」、「創意」的戰略遊戲，所以在一進入遊戲玩家便會看到一票活潑可愛的小精靈在畫面上追逐，及個把你的電腦"炸"一個大洞的主選單，而進入戰場後便是該遊戲所大力推薦的所謂的「多層式地圖」。一般的遊戲之所以採用「 45 度視角」無非是想表現優於「 2D 」畫面的立体感，而在《精靈物語》中更可看到各種高高低低的地形：如一層層向上延伸的階梯、高低起伏的山坡、懸崖上飛瀉而下的大瀑布…等。這些高低起伏的地形，並不是純粹好看而是有實際作用，開發人員表示：「簡單的說就是站在高處往低處攻擊效果會增加；而站在低處向上攻擊相對的效果就減低了！當然不只如此，可運用的部份還相當多，例如你可以先把敵人引至牆邊，再從側牆上推石頭壓敵人…等等。製作者在地形的高低變化上花了不少心血，是為了想帶給玩家更真實的立体感，並將「高度」的概念導入戰略遊戲中，雖然並不很完美，但在國內戰略遊戲中算是較少見了。





輕鬆逗趣小迷糊．保家衛國闖天關

「憂鬱的夜空，永遠是世上最美的一幅畫，寂靜深邃的畫布，襯著不時閃爍的小星點，總是帶給人們許多的幻想與故事，而我們的故事也正是發生在這樣的星空下…」這是《精靈物語》的開場對白，聽起來滿詩意的，但是如果你認為它是一支浪漫的遊戲，那你就大錯特錯了。事實上《精靈物語》是一支"爆笑式"的戰略遊戲，故事大綱是：因仇恨而誕生的復仇女神，打敗了守護精靈國的 12 星座聖精靈，並利用其佔領了精靈國。而現在唯一的希望，只剩下一名修行中的聖精靈。但問題就出在這個聖精靈是個讓人不放心的糊塗蛋，所以能不能拯救精靈國還是得仰賴玩家的智慧了！

而在遊戲的進行方面，亦秉持了前面所提到的「輕鬆」為原則，即「輕鬆的玩遊戲」，所以遊戲中並無刻意刁難玩家的關卡與敵人，在每關之前並有詳細的情報，並可與同伴一一交談，從口中得知下一關的作戰建議，對喜歡玩戰略遊戲，又不太想花太多腦筋；或不太擅長戰略的玩家，可說是個体貼的設計。另外，遊戲中登場的人物全是美麗、可愛的"妹妹"（除主角以外。）加上滑稽、爆笑的各式怪物，而不是一般戰略遊戲的「騎士」、「弓兵」、「魔法師」…等等。亦沒有所謂的「兵種」的區分，每個人物都有完整獨立的個性與特色，如「火之精靈」是個精通每種火焰術，擅長攻擊的角色；「風之精靈」則是如風一般行動敏捷的角色；而「石之精靈」是防禦超強的傢伙；「山之精靈」更會丟出大石頭來個"泰山壓頂"…等等。各種直接可從名稱聯想其特色的角色，而這樣的角色會隨著遊戲的進行而一一出現，多達數十名以上。

最後則是它的「創意」部份，遊戲中不時會出現一些意想不到的小動畫。如人員的陣亡，並不是憑空消失；有時是隻調皮小狗，跑出來小倆便然後把他咬走；有時則是個拾荒的老人…等，讓玩家以一種很輕鬆的心情來玩戰略遊戲罷了。如前所說的：如果你想玩戰略遊戲，但又不想太花腦筋，或許《精靈物語》是個可以考慮的遊戲。





戰棋

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
智育	5 MB	6月上旬	386 以上
製作公司	出版公司	預定售價	
松銓	松銓	未定	

西元前數百年，中國正處於四分五裂，各個諸侯據地分治的局面，由於烽火四起，導致民不聊生，各國家有對長期的養兵征戰深感吃力，便簽定合約互不侵犯。但好景不常，一些有野心的國君暗中整軍，以捏造的國名向他國出兵，不多時，中國又陷入兵荒馬亂的戰亂中，這時，其他國家欲組合聯合軍加以討伐，但為野心國所擒，為了挽救此一困境，他們決定另設旗幟，秘密組成一支義軍，據以討伐野心份子。

戰棋便以上述的劇情拉開遊戲的序幕，玩家扮演討伐的義軍，可選擇擔任戰役的總元帥或僅作為單一戰場的將軍，必須保護自己的發號施令的印信不被對方取走，並設法取得敵方印信，將其部隊瓦解。

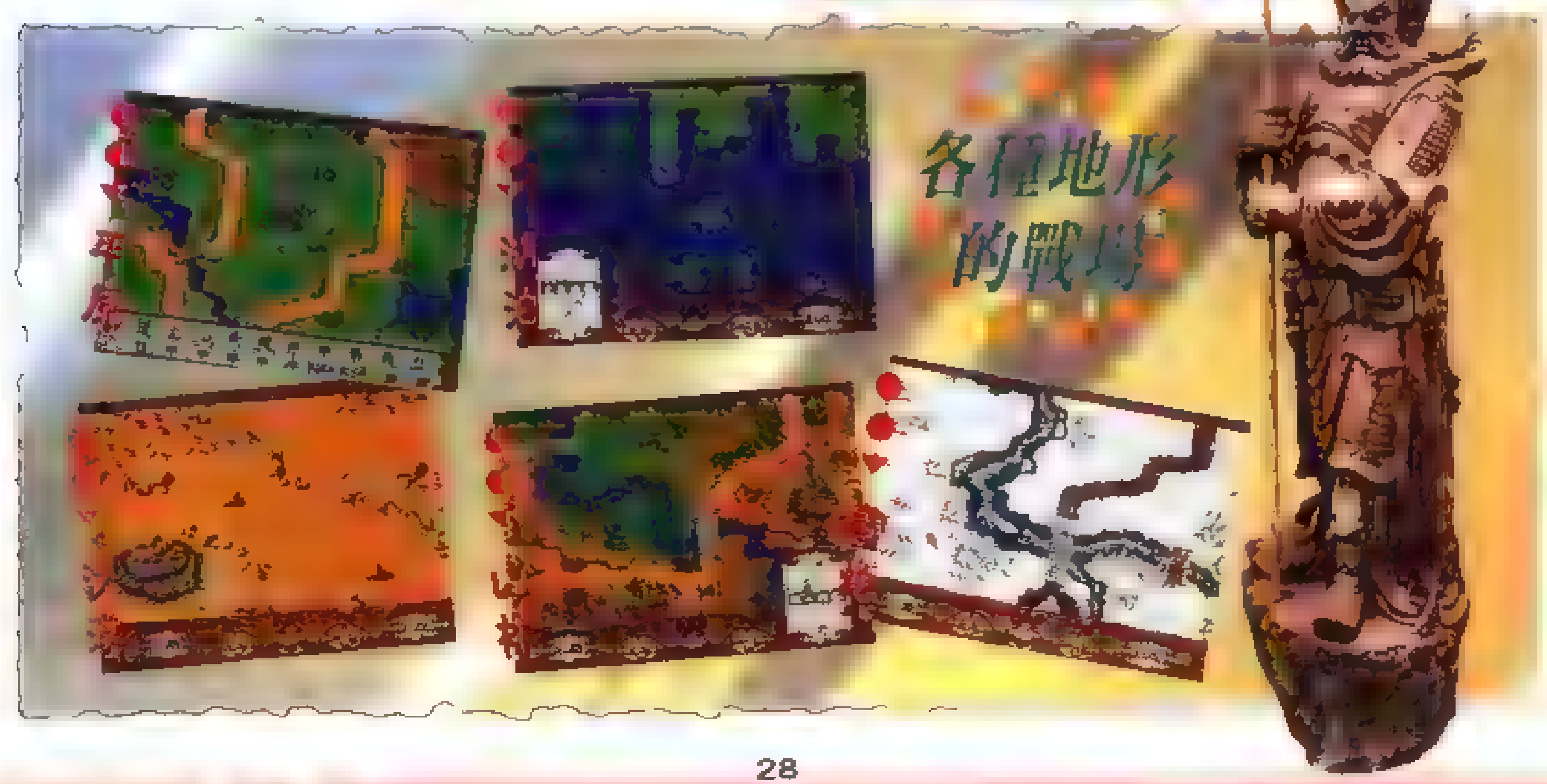
戰棋的遊戲規則類似紙上遊戲三軍棋及陸軍棋等，不同的是其時空背景是中國古代，以象棋中的將、士、象、車、馬、包、卒等取代一般軍棋的總司令、軍長、團長等階級，並且為了豐富遊戲內容與中國風味，還加入了許多特殊棋子，如刺客、射手、說客等等，並以該角色在實際戰爭中的特性，設定其特有的規則。

棋盤的設計是採用六角方格，且其上有山、有水、有樹木花草，宛如真實戰場的縮影，另外在遊戲中，設計了五種不同的遊戲場景，分別為平原、山林、湖泊、沙漠、雪地等，不同的場景除了有不同的景色外，在遊戲規則上亦有其各自特色。

此外，地形在遊戲中會受氣候的影響，可能會因豪雨造成陸地積水、湖水上漲，或因暴風雨而使多處積雪，或者是沙漠風暴造成沙漠地形的改變等等。而地形的變化會直接影響棋子移動速度及方向，甚至使其動彈不得，因此在遊戲中，玩家除了要考慮一般佈陣、行軍的技巧外，尚可利用氣候、地形等特性取得勝利。

在音樂方面，共有多首悅耳動聽的背景音樂，而且配合戰況的緊張程度，播放不同的音樂，以帶動玩家的情緒。無論在視覺上、聽覺上，以及遊戲內容上，戰棋皆提供了十足的享受。





各種地形的戰場

米蘭斯紀事之 聖域傳奇



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
角色扮演	18MB	7月下旬	286以上
製作公司	出版公司	預定售價	
精訊資訊	精訊資訊	未定	

藍天白雲，萬里晴空，看似平靜無波的米蘭斯大陸，其實卻暗雲浮動。千年前，一場悲壯的人神之戰在邪神被封印下結束；但是，三千年後，復活的邪神重返人間，向平和的大地伸出貪婪的魔手。陰謀、詭計、愛恨情仇，一場又一場精采的戰鬥，一段又一段感人的情節，將在米蘭斯大陸上不斷地呈現。這是精訊資訊有限公司即將在炎熱的暑假，推出的一部華麗的精緻大作『米蘭斯紀事之聖域傳奇』。

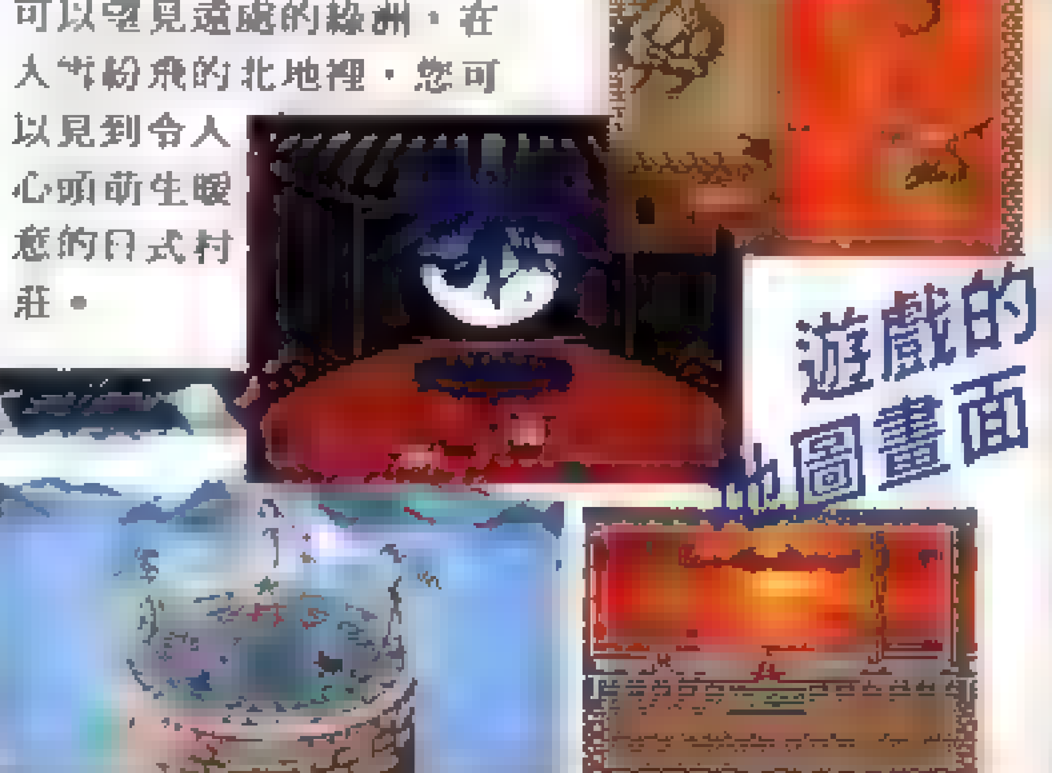


詭異的神像

本遊戲的故事大概，是描述主角『凱末爾』一位布加拉特王國南方的盜賊頭目的傳奇經歷。他為人雖然貪財了些，但頗富義氣，平時以『寶物獵人』自居。在偶然的機會下掛到一尊神像，但不知何故竟無人願意買下它，只好擱置在寶物庫裡。不料這神像卻為他帶來了往後一連串的奇異經歷……

優異的畫面表現

本遊戲除了有極富張力的劇情架構外，豐富的畫面效果、動聽的音樂、震撼的音效，將使玩家如同置身於『米蘭斯紀事』的世界中，與主角們同歡喜，共悲傷。故事氣勢宏偉，場景華麗而氣派，不論是中古歐洲城堡的富麗堂皇，還是鄉野山村的小橋流水，亦或是中國式城池的雕樑畫棟，都由本遊戲的美工人員在 VGA 320 × 200 256 色模式下表現得淋漓盡致。在地圖風格上，『米蘭斯紀事之聖域傳奇』特別著重各種地形效果的表現，以及各地風俗文化的差異。在烈日蒸騰的沙漠之中，您可以望見遠處的綠洲，在大雪紛飛的北地裡，您可以見到令人心頭萌生暖意的日式村莊。

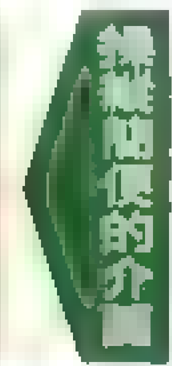


遊戲的地圖畫面

獨特的介面及效果

『米蘭斯紀事之聖域傳奇』在開發小組的努力之下，創造了許多令人賞心悅目的效果和方便的使用系統。如，獨特的半透明對話視窗系統，使您在對話時，仍然可以從對話視窗清楚的看見遊戲背景；動態的場景表現，使『米蘭斯』內有四處移動的村民、流動的河流、搖曳的火焰；深度的迷宮設計，巧妙的機關、秘門、暗道；關鍵字的對話提示系統；多種表情變化的主角，吃驚時會張大眼睛，受傷時會流血，昏迷時會倒地，憤怒時會拔劍使用絕招攻擊，開心時會捧腹大笑；多角化的遊戲進行方式，程式會依您結束遊戲時，解謎的完成度來安排結局。極具真實性與緊張感的戰鬥，亦為本遊戲的一大特點；隨著地形變換戰鬥背景，在戰鬥魔法的表現上，更特別採用一組會閃動的效果光，配合流暢的魔法動畫，較同類遊戲有數倍的震撼力；豐富而動聽的作戰音樂等，都是『米蘭斯紀事之聖域傳奇』的吸引人之所在。





操縱簡便的介面





戰鬥時的法術表現



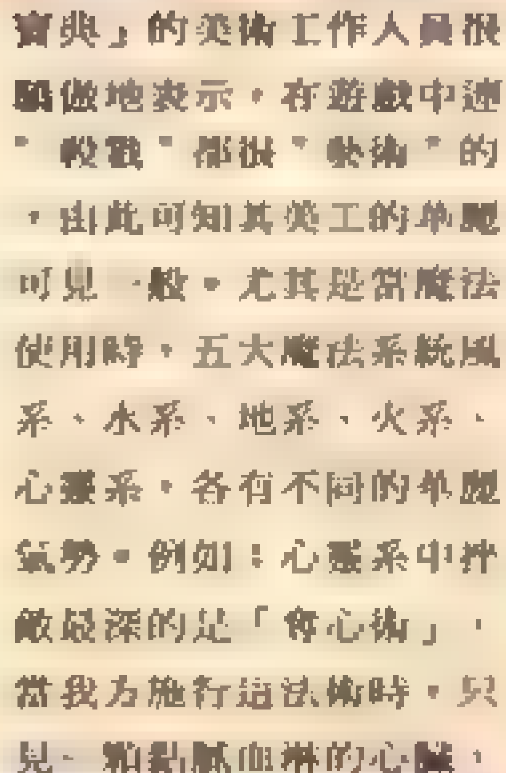


遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
RPG	CD-ROM	7月中旬	386以上 2MB RAM
製作公司	出版公司	預定售價	
全崴	全崴	未定	

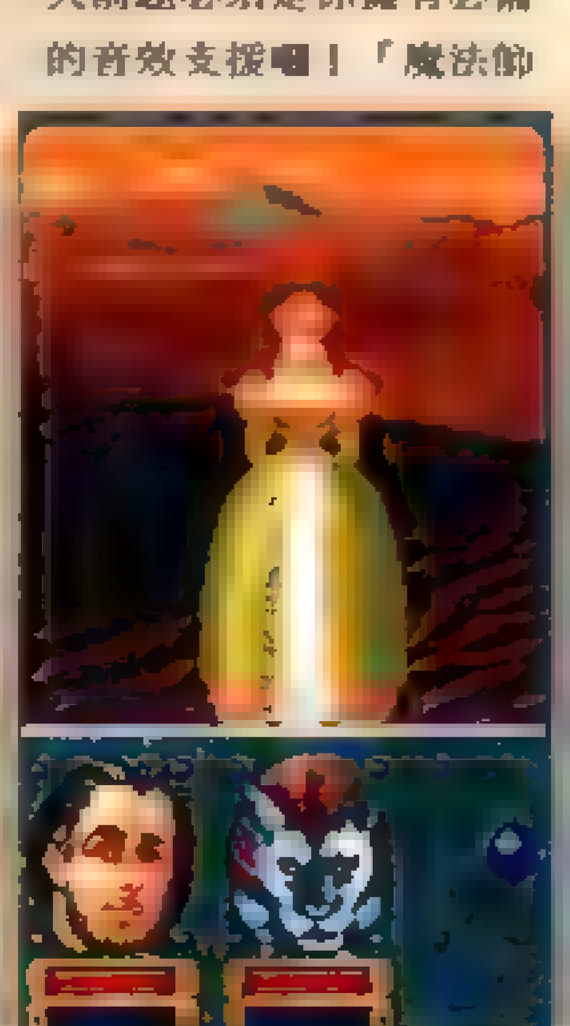
還記得我們在68期的雜誌上曾報導過一款由國人自製的魔法RPG嗎？以著名的「創世紀」為目標，原訂於去年年底推出的「魔法師寶典」，延宕至今年暑假終於要正式露臉啦！至於這半年內到底發生了啥事？據說是因為尚未上市的「魔法師寶典」打算製作英文版以應付海外市場，所以在各方面又再加強。相信許多玩家一定都很好奇，經過這半年多的"修煉"，不知「魔法師寶典」又增加了那些新的內容，所以遊戲的上市消息一披露，便馬上走訪第一手資料，以饗讀者。

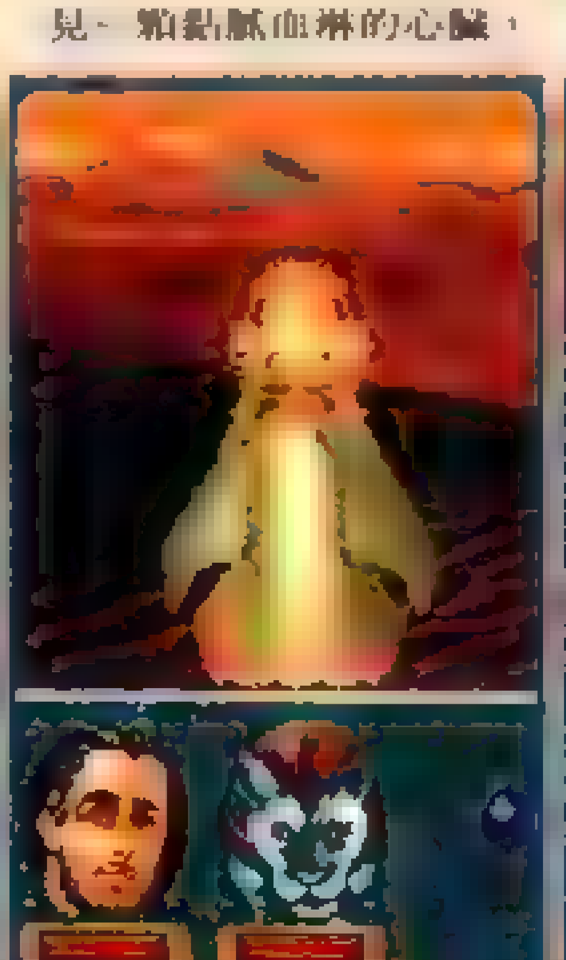
寫實的美系畫風，唯美的要你好看

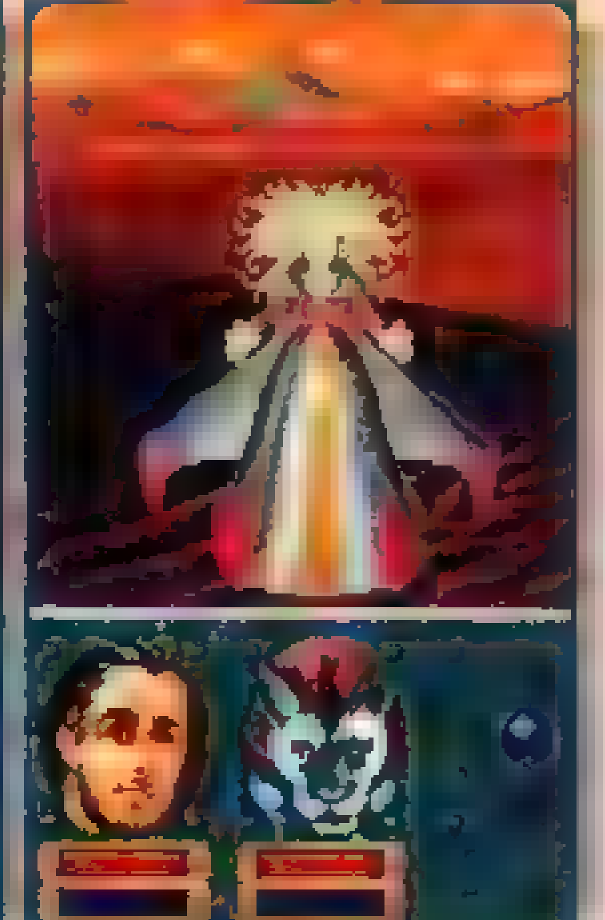
「魔法師寶典」走的是國內較少見的美系風格，以寫實的人物畫風貫穿全場，和日系二等身式的卡通人物造型大異其趣。魔怪的造型多變共百餘種，有些大魔頭還特地設計在戰鬥中會變身，例如：吉普洛伊原本是個清純的金髮美女，經過一番搏鬥後便變成猙獰的魔女，其真面目可真令人不寒而慄。雖然是怪獸但其華麗也是可圈可點，更吸引人的是戰鬥時是以動畫方式呈現，令人感到對手似乎不時有撲殺過來的氣勢，且隨著我方的攻擊亦會做反應。而且令人驚喜的發現是，隨著我方所使用的武器不同，畫面中攻擊時便會持不同的武器，且攻擊的姿勢也會隨著作刀砍、刺槍、射箭…等的調整。當你全力一擊後，出現聲撕裂般絕望的嘶叫聲，看著前一刻還對著自己張牙舞爪的怪物，而此刻已灰飛煙滅，得到那種勝利的快感大半該歸功於卓越的音效。「魔法師寶典」的音效做的很"細膩"，即使在小地方仍能感受音效能達到那種如影隨形、身歷其境的效果是很令人激賞的，不花俏很自然地與遊戲融為一體，當然大前題必須是你擁有必備的音效支援囉！「魔法師寶典」的美術工作人員很驕傲地表示，在遊戲中連"殺戮"都很"藝術"的，由此可知其美工的華麗可見一般。尤其是當魔法使用時，五大魔法系統風系、水系、地系、火系、心靈系，各有不同的華麗氣勢。例如：心靈系中殺敵最深的是「奪心術」，當我方施行這法術時，只見一顆黏膩血淋的心臟，觸目驚心地跳落過來，那情境真是有夠嚇人的。而水系的「寒冰風暴」，施行魔法時有排山倒海的冰柱由地表迅速猛竄，如玉石俱焚般的氣勢轟然迸裂，玩家在玩這款遊戲時施展魔法可說是一大享受。



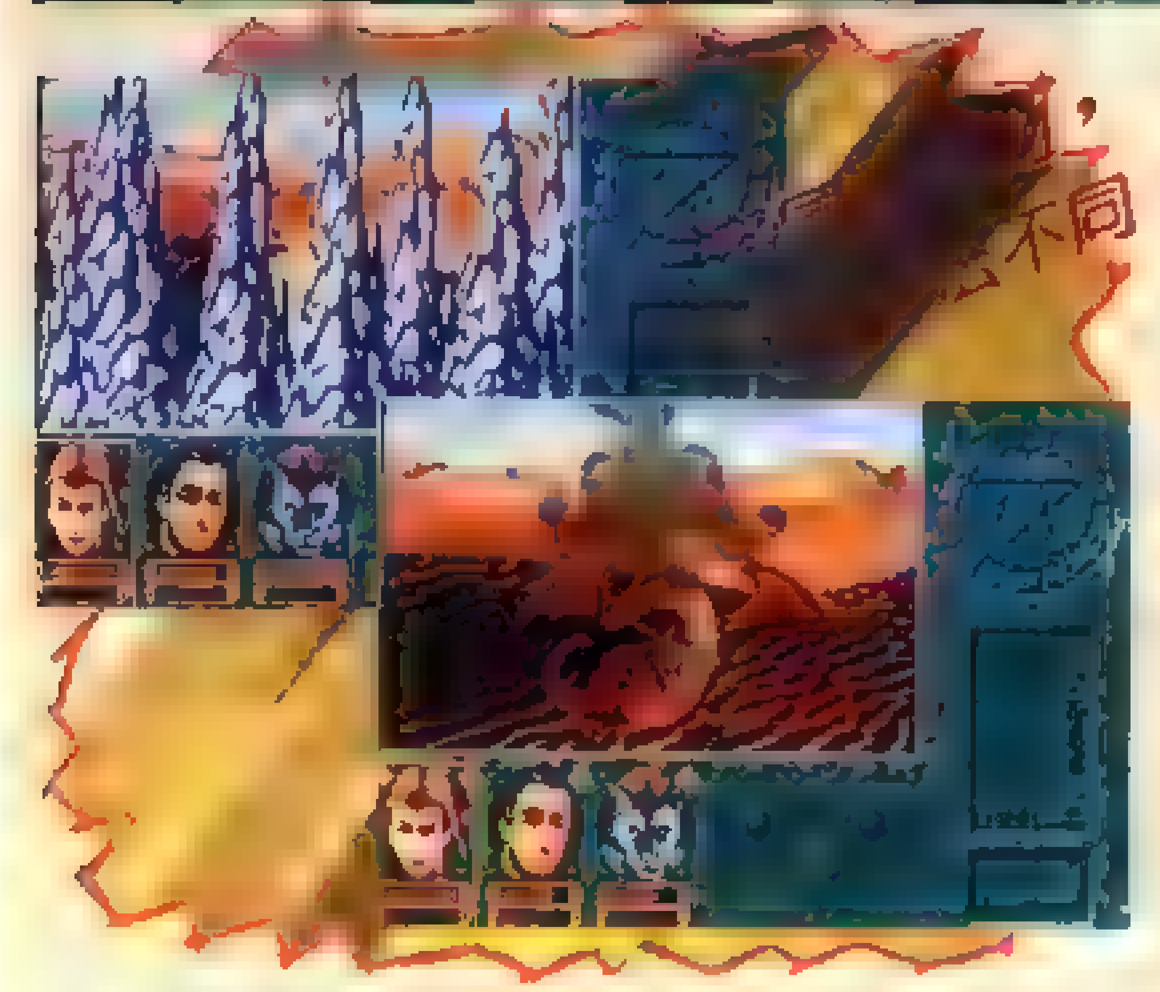








五行生剋要牢記，戰鬥技巧比實力



在戰鬥部份，由於把戰鬥當作是遊戲的一大重點，所以企劃時特地設計過這部份，遊戲中特地將中國五行中"相生相剋"的道理融入戰鬥的鬥智中，遊戲幫玩家選擇了更聰明的敵人，更具思考的作戰方式。各種魔怪都有其屬系，共分為五種（和魔法系相同），而其攻擊的行為模式則分為八種，防禦性各異，有些對刀系的防禦力較低，有些則其它武器對他較具殺傷力，所以戰鬥時不僅鬥力也需鬥智，見機行事在遊戲中是很重要的。遊戲中的對話頗有舞臺劇的對白味道，遊戲一開始是段非常難熬的日子，也許企劃人員認為玩家們都能"失敗為成功之母"吧！在設計上一開始便是步步危艱，任何"肉腳"的敵人都比你強，至少有一陣子你必須承受屢戰屢敗邊打邊逃的挫敗感，更狠的是錢非常不好賺，想買防具談何容易，這遊戲一開始就給 RPG 老手一個下馬威，任何情況下都不能掉以輕心，何況新手玩起來可能會覺更是心驚膽顫，惟恐稍一不慎，便出師未捷身已先死啦！所以有時遊戲中"逃跑"是很需要的，而在本遊戲中只要是玩家選擇逃跑，AI 通常不會從中作梗。

迷宮深廣霧霎霎，魔法精彩有看頭



遊戲中共有 16 個村莊，共花了 2000 多個電腦螢幕才完成大地圖，整個遊戲玩下來工程浩大。其中光是地下迷宮就有十座，最龐大的迷宮達七層之深，共計 32 層的地下城。其中還設有許多的"密門"，密門之後藏著的是殺傷力超強的武器及魔法書，這些寶物是特地留給眼力超強的玩家，或是誤打誤撞的 Lucky guy 的。

既然名為「魔法師寶典」可見魔法書在遊戲中不可或缺的地位，每一本魔法書背後皆有一段神秘的來歷，其中並且記載了各種罕見的魔法，只要一打開書所有的意象湧現，並有詳細的說明。例如《水書》據說是當年逸文西遺失的一本畫冊，裡面充滿各種水的意象圖像，有暴風雨、海水、溪流、水車、海難等等。只要一翻動厚度參差的水頁，不同的意象即浮現眼前……。《水書》中包含有緩慢術、冰球術、寒冰風暴、魔力恢復等等。全部共有十八本的魔法書，每一本書都有神秘的傳說，豐富的想像世界讓人極度欲一探究竟，這款延宕上市甚久的大型 RPG 遊戲，是否像外國那些暢銷產品一樣有出色的表現，還是由您在漫漫暑假中，親自去細細驗證吧！





遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
經營策略	15MB	7 月中旬	386 以上 4MB RAM SVGA
製作公司	出版公司	預定售價	
光譜資訊	光譜資訊	未 定	



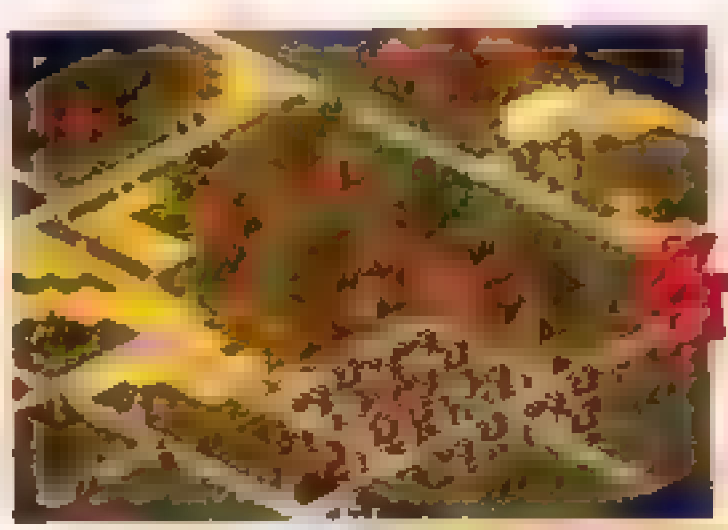
喜愛模擬運輸系統的策略遊戲狂們，是否曾經想像在不久的未來，會有什麼劃時代的科技將取代所有的陸、海、空運？一向以策略遊戲著稱的光譜資訊，將於六月份推出的『世紀末商業革命』是一個架構在未來背景的全方位商業經營遊戲。故事發生在 1998 年，由於一種「高空超速運輸管道」的研發成功，更將這些超級企業的權勢推向高峰，因爲不論是以往的海運、陸運甚至空運的送貨速度，都比不上這項新式的高空運輸網路，它們連結了各大都市，主宰了整個世界貨物的流通：由天然資源的採集開始，到各項半成品的加工、製成品的銷售，所有可見的物資及貨源全部都必須經由高空網路來運送，唯一不幸的是，建設這種運輸網路的金額非常高，於是缺乏資金搭設運輸管道的中小型工廠與經銷商，都必須依附在這些超級企業體的權勢之下生存，否則只有等著被淘汰的命運。

一些散佈在世界各地、不甘心被吞併的小型企業，於是成立一個自救同盟，共同籌集資金，希望能建立自用的高空運輸網路，來挽救自己的命運。玩家在遊戲中扮演的角色，就是由這個同盟所推舉出來的領導者，必須要運用初期的有限資金，盡可能地規劃出有效率的運輸管道，來挽救這些小型工廠及經銷商，進而幫助他們積極地擴張權勢；從規劃生產銷售、設備投資、技術能力的研究開發、人力與財務管理、社會福利事業、房地產買賣、各項相關企業的投資等等，然後鋪設遍佈全世界的貨物運輸網路，掌握更多的貨源及市場，成爲主宰世界經濟的權力中心。

模擬創造新世界，萬文高樓由此起



購買土地，建設新市鎮



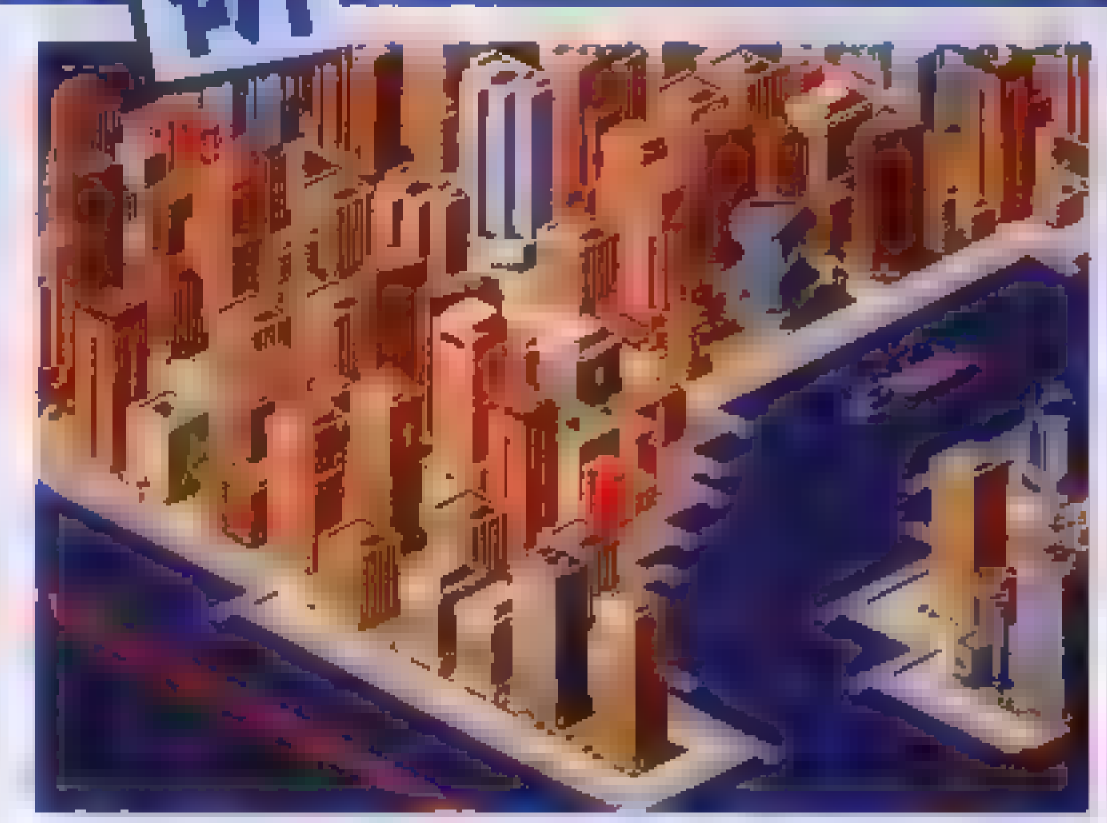
各種不同的景觀造型

『世紀末商業革命』是一個全方位的商業經營遊戲，玩家首先必須從設計工廠開始，從現有的機型中，選擇自己想要的生產設備，組裝成大、中或小型工廠。這些設備就像一般工業製造過程中常見的，包括採集鐵砂、硫化銅、鋁土、煤礦、橡膠、木材……



等各種礦物或農作物採集設備、採集完原料之後的加工設備、以及各種零件或成品的裝配設備。例如，一輛汽車的生產過程，從鐵砂及煤礦的採集開始

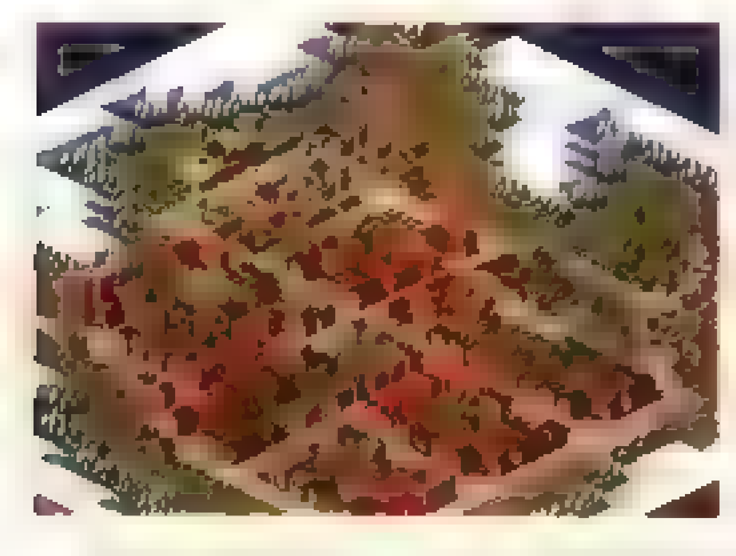
研發規劃搶先機，壟斷使詐成大富



不同於其它單純模擬運輸系統的策略遊戲，『世紀末商業革命』是一個規模相當龐大的商業經營遊戲，涵蓋了工業流程、科技研發、行銷策略及各種地方建設。除了有這麼多豐富的內容，還有極為激烈的商場競爭，不只要與對手鬥智，更要鬥力、鬥狠、鬥氣，善用世界各地的天然資源與廉價勞工，規劃出最完善的貨物運輸網路。以龐大的財力與權勢研發更先進的科技，兼顧質與量，打壓產品價格。利用商場戰術，切斷對手上下游的運輸管道，獨家壟斷國際市場。投資多種關係企業，建設各項公益設施，以最大的人氣換取最佳的商譽。只有將各種策略發揮得淋漓盡致，才能從這場商戰中存活，成為終極企業的霸主！

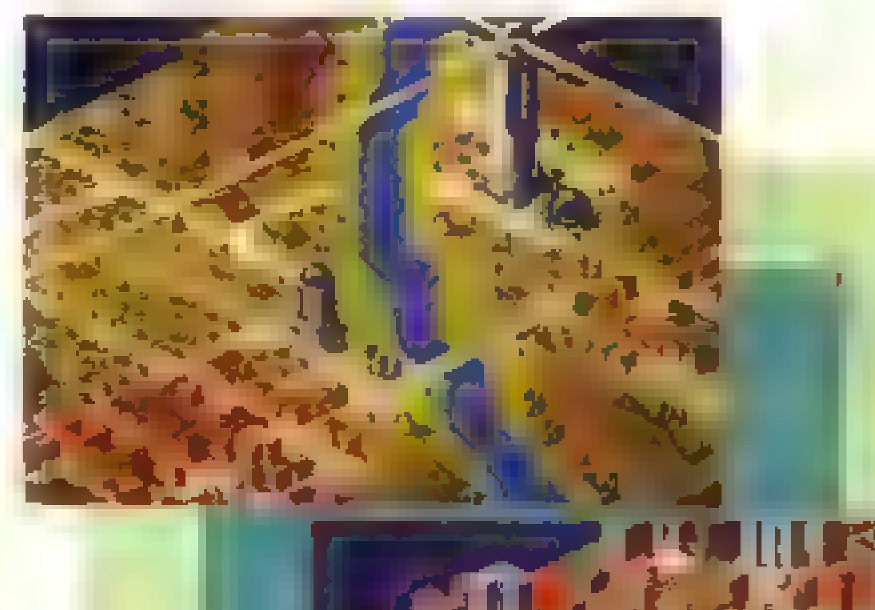
為了使玩家容易上手，遊戲界面採取大家熟悉的視窗界面，以及完整的工業流程圖解，另外，玩家將擁有美麗大方的祕書及經理們，包括掌管財務、科技、研發、業務等部門的經理群，她們會適時地提供重要訊息及建議或警示，來幫助玩家在操作調度上的負擔。遊戲採用 640 × 480 256 色，3D 視角顯示，遊戲中的建築物刻劃超越國外同類型遊戲，甚至還加入了世界各地的名勝古蹟，像是自由女神像、埃及金字塔、凱旋門等代表各個地區著名的建築都將呈現在玩家眼前。喜愛商業策略遊戲的玩家們，請千萬不要錯過這套光譜資訊的商業遊戲創作。





，經過煉焦、煉鐵、煉鋼等過程，才能將製成的鋼材分別做成引擎與零件部份，最後再加上由橡膠製成的輪胎和玻璃等配件，如此方能裝配成一輛汽車，送到市場中販賣。

由於天然資源散佈在世界各地，加上各地區的人工或地價不同，玩家必須選擇最適合自己的地點來建設工廠，例如靠近資源產地的工廠專門採集原料，而為了降低人工成本，卻將各種半成品的加工廠設置在另一偏遠地區，最後再把製造完成的商品送到人口密集、平均所得較高的大都市來販賣。於是，在建設好工廠與銷售中心之後，玩家必須在各城市中建設運輸中樞，這種大型的「運輸塔」身兼倉庫及轉運站的功能，就像過去的車站，塔與塔之間需要搭設「高空運輸管道」，才能讓貨物流通於各城市之間。





象棋俄羅斯



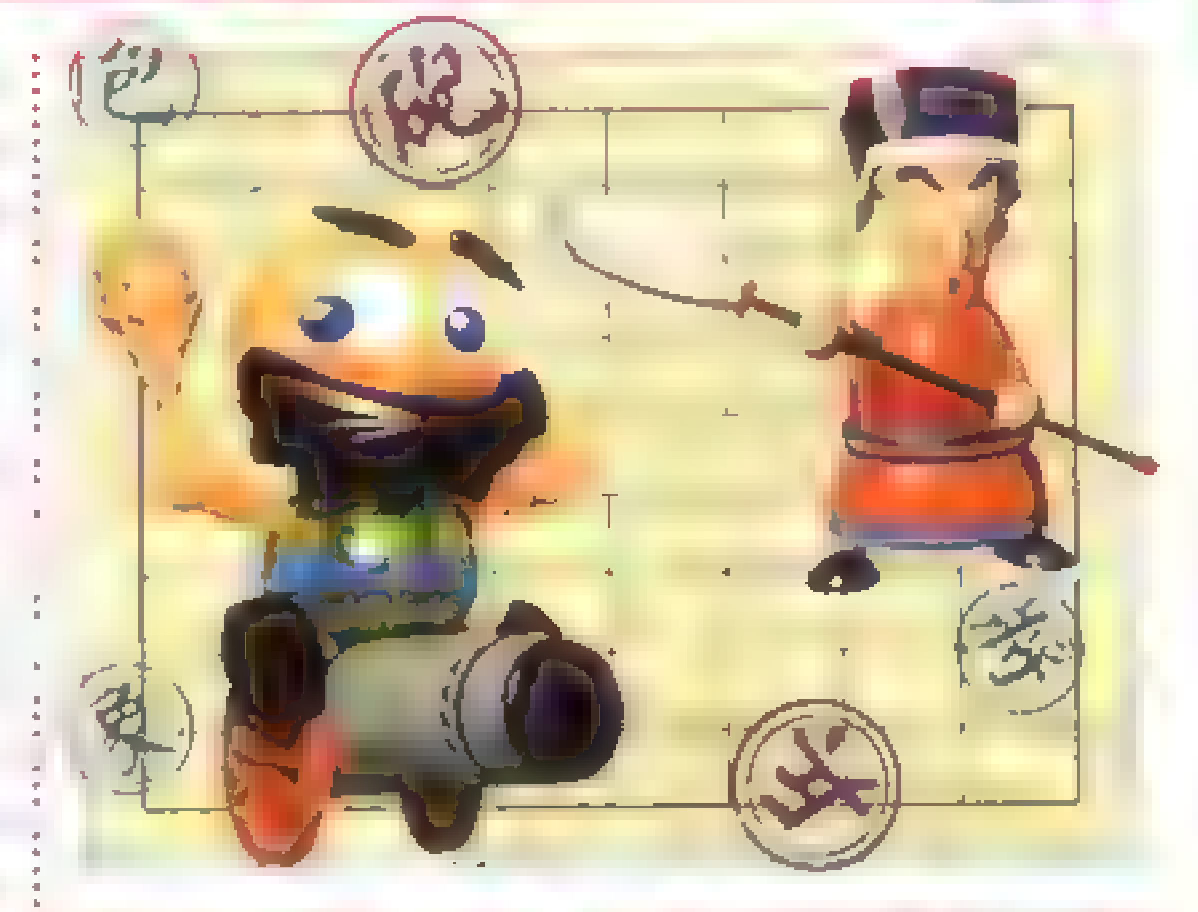
遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
智育	2MB	6月1日	386 以上 1MB RAM SVGA
製作公司	出版公司	預定售價	
光譜資訊	光譜資訊	150 元	

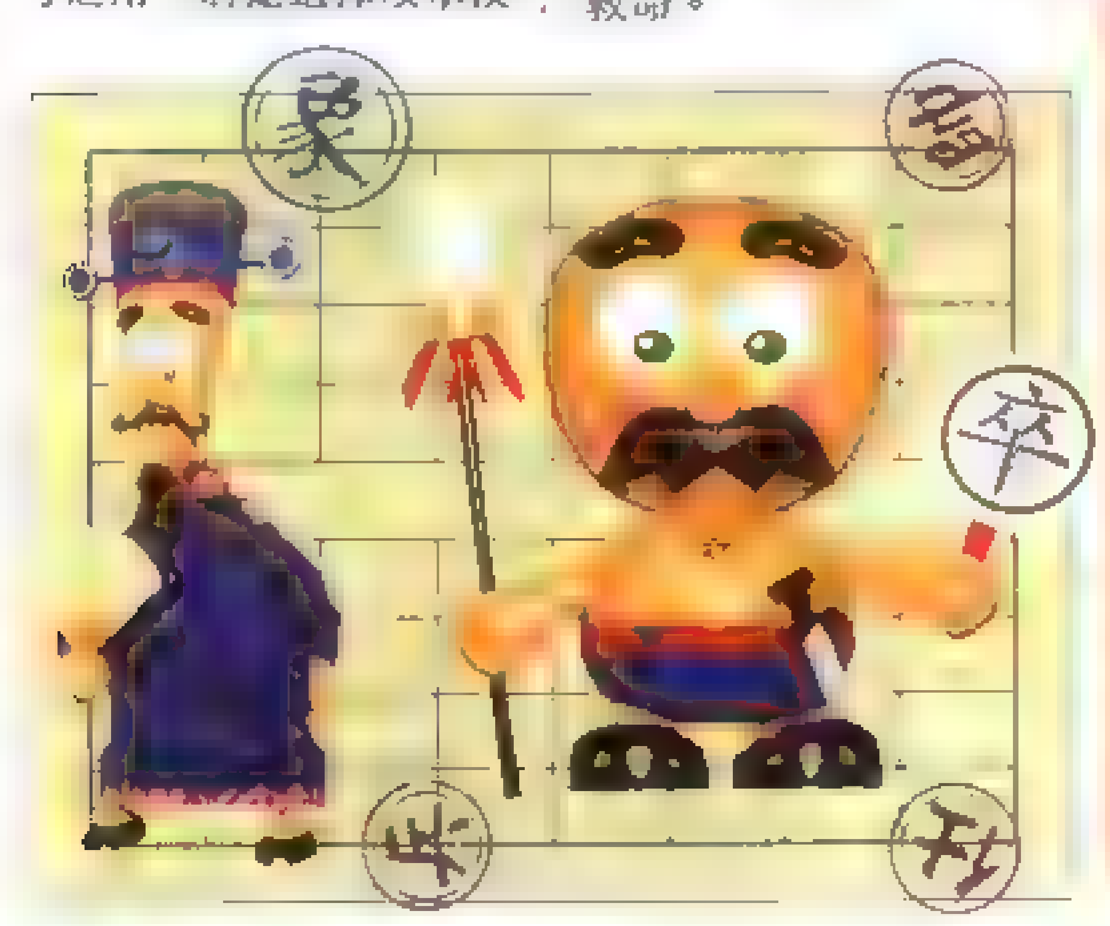
中國人相信神仙無所不在，灶有灶神，碗有碗神，當然象棋也有象棋神。某日象棋神「將神」與「帥神」覺得每天都在相同的棋盤上行走，望著楚河漢界十分的乏味，於是靈機一動的想到了另一種的競賽規則……



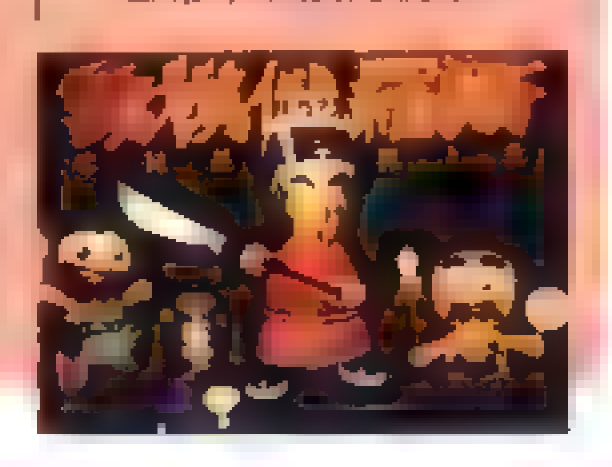
規則很簡單，將神、帥神各有六位部屬（士、象、車、馬、包、卒……），他們不停的一個一個往下掉，掉落途中左右方向可任意移動，碰到底部或碰到阻礙才會停止，碰到阻礙時如果為敵方時，依等級高低可將對方吃掉，而如果為自己人時若連線為「將士象」、「車馬包」或三個相同時可以消除，消除的棋子可做攻、守之用，若是選擇攻擊模式時對方現有棋子將會有石化現象，石化後將無法消除成為廢物，而守備模式時我方石化的棋子將會復原。攻、守的切換就要看您的策略了，而若有一方無處可掉時便判定失敗。

「棋盤神」也不甘示弱的對雙方施展阻礙法術，如：慢、變、石、消、翻、隱、反、看、換等變幻，可讓您手忙腳亂直呼救命。





在可愛的暗棋依偎紀與便宜的五子棋之後，光譜決定融合這兩種特質，給玩家一個小驚喜，新設計的「象棋俄羅斯」將有依偎紀的畫質卻只要五子棋的價格。除此之外，本遊戲提供雙打功能讓您與親朋好友大戰一場，若無朋友時電腦也能與您一較高下。而在畫面上採用 640 × 480 256 色模式與 3D 可愛的造型，相信本遊戲能陪您渡過酷暑，並帶來無限的快樂。





獸鄉守護者

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
戰略	未定	8月中旬	386 以上
製作公司	出版公司	預定售價	
ANJIN	華義國際	未定	

在這廣大的宇宙之中，存在著兩個不同的世界，一個是俗稱為「歐斐世界」的東方世界，另一個則是被少部份的文明人稱之為「巴爾世界」的西方世界，而在西方世界裡的居住者又分為兩個種族：人類和獸人。雖然在西方世界中，獸人佔了絕大多數，但在較落後的東方世界，則完全是人類的世界。

由於獸人大都在巴爾國境內生活，所以居住在西方世界中的人類被排擠到邊境或是巴爾國的角落默默生活著。西方世界由兩個大陸及一個島所構成，南方的大陸稱為「濟姆」大陸，是文明發展的中心。雖然在這塊大陸之上，傳聞有「科鋼文明」的存在，但卻從未有任何證據證明其存在，直到有一天，在一次大地震發生之後，「科鋼文明」的遺跡從地底之下降起，而兩位獸人青年爾傑克與馬格森，在其意外的旅程中，從「科鋼文明」遺跡裡找到了一塊金屬板，為了追尋其中的秘密，兩人於是展開了一場奇妙的冒險……

特殊戰鬥設定 玩法更加刺激



這種背景的遊戲多半是以 RPG 的方式進行，不過「獸鄉」比起一般同類遊戲而言，多出不少畫面，大量的文字與圖畫，將使玩家融入奇幻的世界中。

玩家角色遇到敵人時，就會切換至戰鬥畫面，畫面中是以小造型的角色在戰場上進行戰鬥。跟一般 RPG 相似，人物也會升級，以對付更強悍的敵人，透過戰鬥或是使用魔法取勝，來使人物升級。各個登場角色都設定的十分詳細，無論主角、伙伴或是敵人都擁有自己的個性，在戰爭中還會有不少有趣的小動作。

遊戲中的戰鬥是採「行動點數制」，人物的移動、攻擊或是使用魔法等都會消耗一定的點數，善用點數的話，可以對敵人進行連續攻擊。點數可以用休息來補充，但不一定能在一次休息中補滿。此外，每個角色都有一項「特技」的選項，可以在一般性攻擊技法外，再進行得意的一擊或是特殊技法，比一般技法消耗更多的點數的好處是對對手造成更大的傷害。在戰鬥中也應注意角色正面的方向，若從背面遭受攻擊的話，會造成更大的損傷，這點要特別注意。

由於遊戲中的部份角色是獸人，因此有一項特別的「絕招」——獸化。獸化是指從人型轉變成獸型的變身系統，並非每個角色都能獸化，能獸化的角色也有前後之分，而獸化後，攻擊力等參數都會上升而有利戰鬥，不過在受傷後無法接受一切魔法治療。到底爾傑克和馬格森會有怎樣的遭遇呢？他們能否破解金屬板之謎？ 95 年八月，請你同往獸鄉一遊。



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
戰略 RPG	未　定	6月中旬	386 以上
製作公司	出版公司	預定售價	
APPLE PIE	華義國際	未　定	

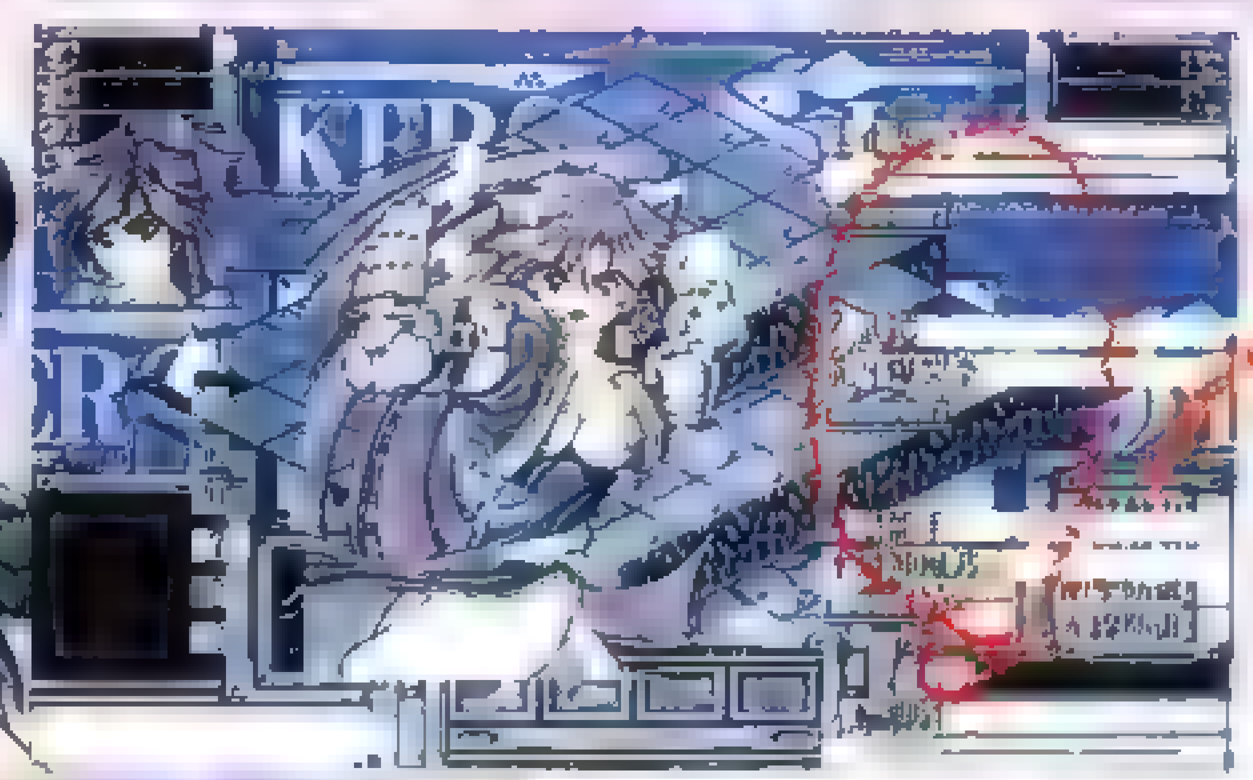
就讀於日本鷲羽學園的五位美少女，您是否很懷念她們的天使臉孔、魔鬼身材呢？她們將於今夏再度為正義與和平而戰。續集的故事是在上集之後的不久，聖少女戰隊在打敗了邪惡的卡魯邦帝國之後，原本以為可以和沼田．俊過著幸福美滿的生活了，不料卡魯邦帝國雖然遭到無情的痛擊，但並未被完全消滅，這次帝國聯合了綽號「夢幻銷魂手」的拉維特．安雷克，一起到地球搶奪「聖少女戰隊」的能源體，那被稱為全宇宙最大的熱源——衛卜水晶。

豐富的地形，戰鬥更多樣

豐富的地形模式

「夢幻銷魂手」拉維特．安雷克是宇宙中最大的犯罪組織迪奴聯盟的首領，他不但心狠手辣、無惡不作，還號稱是全宇宙第一美男子，被他玩弄過的女子真是不計其數。面對這次奪取衛卜水晶的新任務，拉維特不再以強行進攻的方式，反而以柔性訴求，準備以美男計去對付這五個美少女，她們會否墮入拉維特的陷阱中呢？另一方面，為了防止沼田．俊搖身一變而成為布蘭德王子，妨礙了他的行動，拉維特派遣了綽號「可愛將軍」的絵莉來「對付」沼田．俊，化身為前島理加的絵莉，以學生的身份潛入鷲羽學園，決心要達成誘惑沼田．俊的目的。新一代中，玩家的美少女隊員，將會根據地形的變動而有不同的攻擊力，二代的地形十分豐富多變，繪畫也相當細緻，操作者可以清楚的看出哪裡是房子、哪裡是山川，因此在戰鬥時，如何站上有利位置、如何避免敵人圍攻、如何發揮團隊合作精神，都是玩家能否戰勝敵人的關鍵。

方便的顯示，資料更清晰





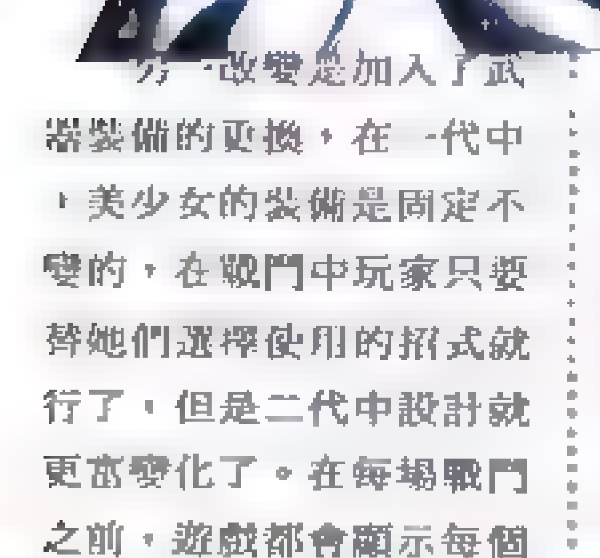






代改變最大的就是在戰鬥模式上的更動，當您在控制某個隊員進行各種動作的時候，該隊員的基本資料就會顯示在螢幕的右下方，隊員的基本資料包括等級、生命力、魔法精神力等等，其中攸關生死的「生命力」點數，更以條狀顯示在螢幕的左右上角，配合每個隊員的臉部圖像，一目瞭然，讓您能快速了解各隊員的狀況，是相當方便的設計。若玩家認爲這樣的畫面太雜亂，也可以在系統指令中切換成縮小簡單地圖模式。由於有方便的戰鬥設計與劇情需要，在關卡中子不再如一代會時常出現來拯救玩家的隊伍，加上AI 絕對比以前聰明的不好惹的敵人們，玩家要小心進行，以免美少女們壯烈犧牲了。

裝備可更換，武技更特殊



另一改變是加入了武器裝備的更換，在一代中，美少女的裝備是固定不變的，在戰鬥中玩家只要替她們選擇使用的招式就行了，但是二代中設計就更富變化了。在每場戰鬥之前，遊戲都會顯示每個隊員目前身上的裝備供玩家參考，如果不滿意，可以隨時替她們更換，如果在戰鬥中發現某位隊員移動速度很慢，或是對敵人屢攻不中時，可也得注意一下是不是裝備的問題，別等事情難辦了才來處理。可更換的裝備分爲四個部份，分別是頭、身、手和腳，每個部份的裝備都各有不同用處，有的是加強防禦力，有的是增強攻擊力，有的則能加快移動速度等。玩家要好好考慮該如何選擇最適合的裝備，使美少女們能順利打敗敵人。此外，每個美少女都有各自不同的裝備和其特殊的武功招式，而攻擊技術的名稱都十分能配合每一位美少女的外號，製作公司可是下了一番功夫的哟！

既然是美少女遊戲，當然少不掉那些漂亮妹妹的煽情畫面，日本遊戲的美工水準在《美少女戰隊II》中也不會叫您失望！比起前作來說，二代在各方面都有改進，不過它仍然是一部限制級的遊戲。對於渴望的玩家來說，也許等您長大再說會比較好。





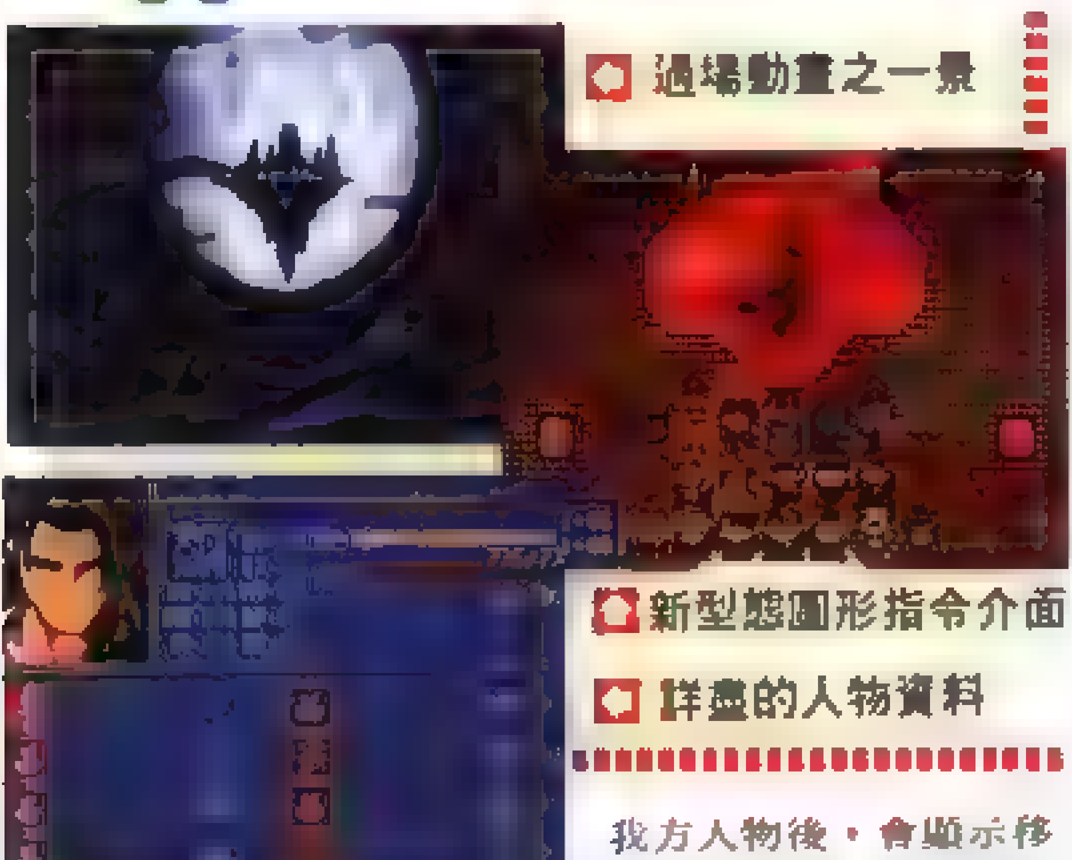


炎龍騎士團２
黃金城之謎

隨著「炎龍騎士團２」日漸完成，整個遊戲的風貌和內容也漸漸地顯露了出來。在對製作單位做了進一步的採訪之後，由於製作小組所提供的各項詳盡資料，使我們能在這一期繼續為各位追蹤報導「炎龍騎士團２」的一般與戰鬥介面等精彩部份。

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
SLG	未定	七月	386 以上 VGA 4MB RAM
製作公司	出版公司	預定售價	
漢堂	漢堂	未定	

操作與戰鬥介面上的改良



過場動畫之一景

新型態圖形指令介面

詳盡的人物資料

「炎龍騎士團２」自從企劃階段開始，在介面上的主要目標就是改良第一代的種種缺點和不便之處，製作小組在這方面下了相當多的苦心，包含指令和各項功能的設計安排，重新撰寫遊戲架構和核心程式等，其目的就是希望能讓玩者更輕鬆愉快的進行戰鬥。基本上，「炎龍騎士團２」的操作方式仍然和第一代沒什麼改變，因此炎龍騎士團的老玩者們可以很快就進入狀況。一般仍是：以游標選擇我方人物後，會顯示移動範圍並進入移動狀態，在以游標指定移動目標並按下選擇鍵之後，便會出現人物可用的戰鬥指令，包括攻擊、法術、物品等等。若將游標指到敵方人物身上並按下選擇鍵，則可看到敵方人物的簡略資料，而若將游標移到空白的地形上再按下選擇鍵，則會出現各項系統設定選單，這些基本上和第一代都是一樣的。

由於捲動和貼圖程式的改良，玩者將會發現，在「炎龍騎士團２」中畫面捲動和游標移動的速度要比以前快多了，而以閃動透明色來表現移動範圍的效果、在特定關卡中出現的雙層捲動背景，以及即時放大縮小戰鬥區域的鳥瞰戰術地圖等，這些華麗的效果都是拜改良過的高速圖形處理程式所賜。而為了畫面的美觀與操作上的方便，「炎龍騎士團２」中不再有任何中文指令，而是代以圖像式的指令，這些稍加觀看便可領悟其含意的指令，不但佔用空間更少，而且不會破壞畫面美觀，因此「炎龍騎士團２」的戰鬥畫面和前一代相較之下，頗有煥然一新的感受。

各人物的資料結構和戰鬥資料方面，是另一個值得一提的地方。在「炎龍騎士團２」中，每個人都有屬於自己的物品欄，可以攜帶一定數量的物品，並能各自裝備武器、護甲和特殊物品等，我方人物之間可以互相交換或傳送物品，在戰場上打開寶箱或打倒特定敵人，也可獲得物品或裝備，因此戰場的內容更為豐富。多變化的戰場設計配合劇情演變，玩者將會在戰鬥中遇到敵方或我方突然增援、變換戰鬥方式，甚至在主將被打倒後四散潰逃或服毒拼命等。而為了配合戰場內容，敵方人工智慧的種類和能力也增加了許多，加上由該小組所精心設計的戰場內容和敵方陣容，主要製作成員之一的某林姓程式師很有自信的宣稱：「一定可以讓大家玩得很『痛快』」至於是否真的如此，相信等遊戲上市後自然就可以知道了！

上一代玩者常光顧的各種商店，這回也依然存在，不過將以一個小村落中的各間房屋，來代替原有的單調的選擇項。比較大的改變是，這回道具都改在「道具店」裡集中販賣，因此各位可以不必再為了短缺回復用具而感到前途艱難。製作小組還透露在此隱藏一個秘密，至於是什麼秘密，就讓各位去猜吧！



更具魄力的戰鬥場面

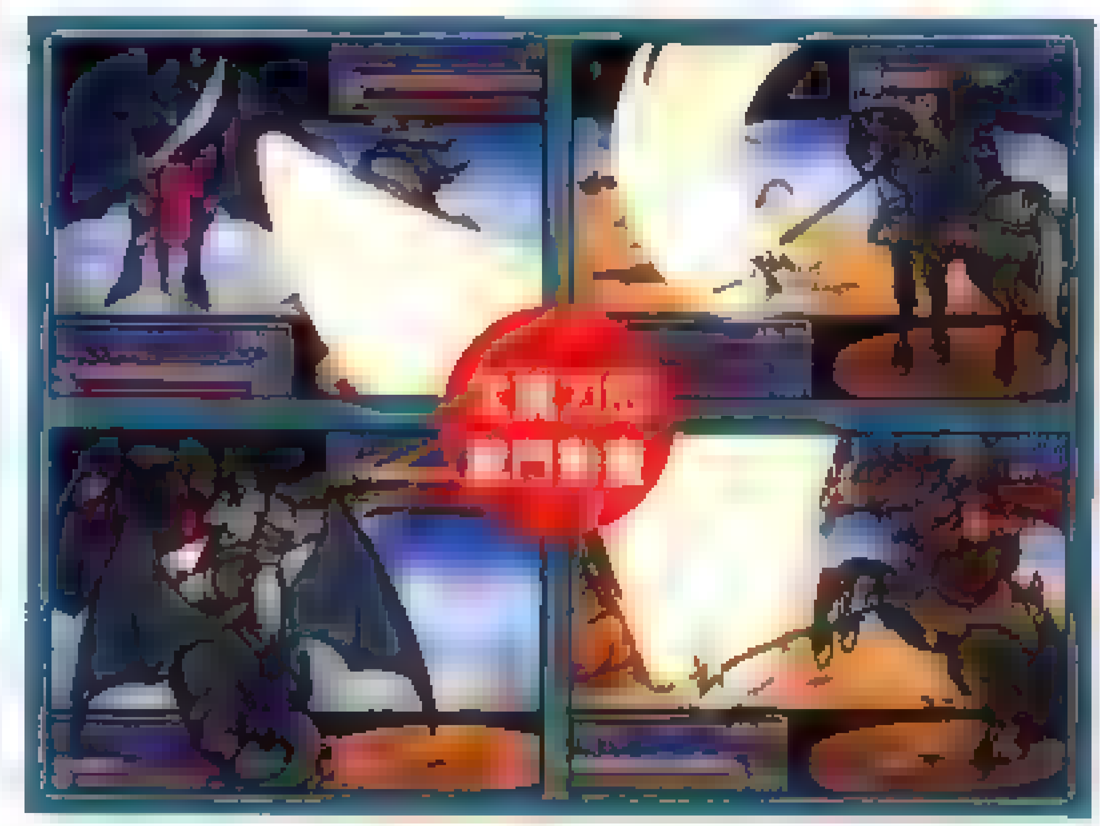


長程攻擊的射擊畫面

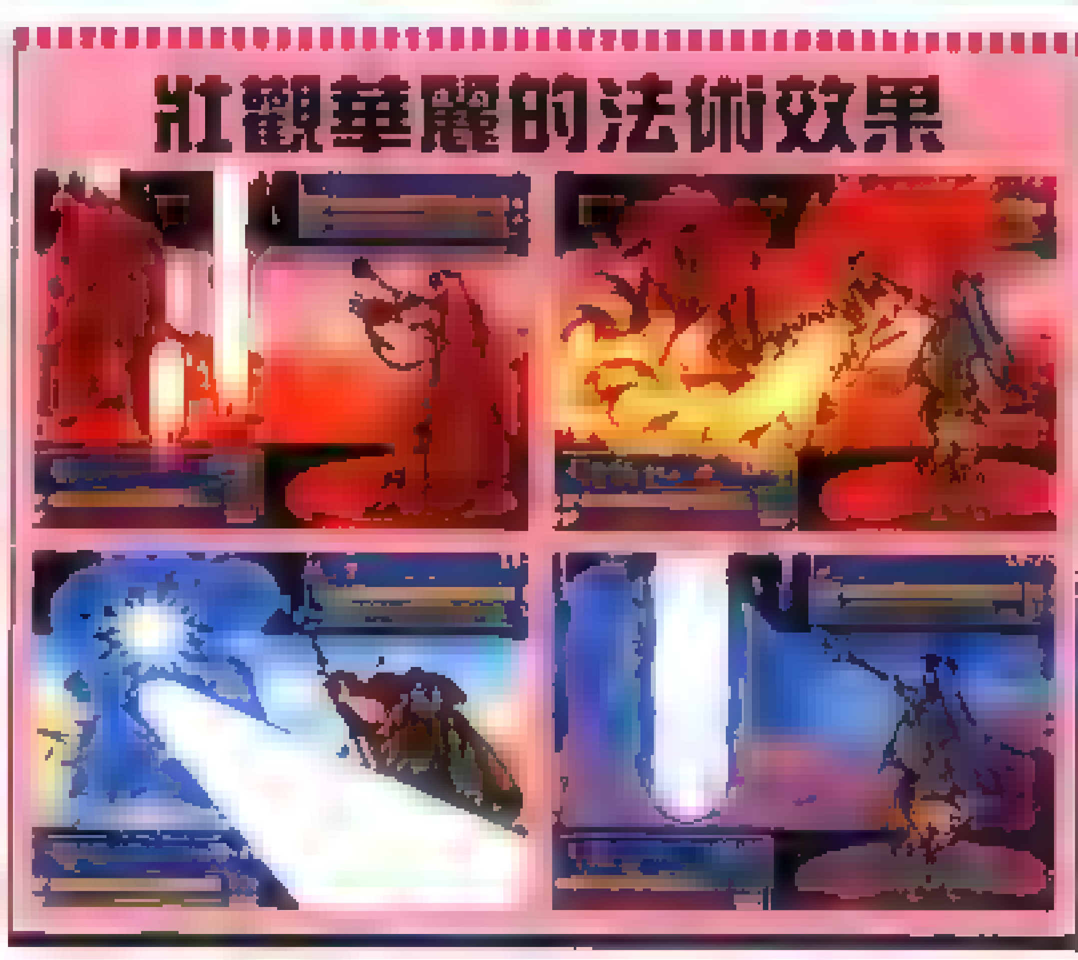
相信「炎龍騎士團」最吸引人的地方之一，就是精彩的戰鬥動畫；戰鬥動畫能將敵我雙方你來我往的戰鬥實況充分表現了出來，也烘托出整個戰場的氣氛。「炎龍騎士團2」當然也對戰鬥動畫下了不少功夫。重新繪製的敵我攻擊動作，不但流暢而且深具魄力；某些巨大敵人的攻擊動作甚至橫貫整個畫面，而如長程武器在飛行好幾個畫面後擊中敵人，以及強力必殺技一次斬殺數名敵人的效果，這是同類遊戲中所不易見到的。由於敵我雙方人物的種類大增，玩者將可見到巨大的鎧甲武士、飛行空中的龍人和惡魔、跨坐飛龍的龍騎士和深具未來風格的機甲兵團等，如此多種的敵我人物造型，也使戰鬥更為熱鬧有趣。在「炎龍騎士團」中，魔法佔了很重要的角色，而「炎龍騎士團2」也不例外。「炎龍騎士團2」新增添了數個中毒、麻痺、封咒之類的戰術性法術，使玩者不再只是純粹的亂轟猛炸，而能利用這些法術來做些戰略的運用。一代原有的法術大多保留，此外又新增了一些既具威力、效果又好看的的攻擊法術，如地震術等。大部份的治療法術和某些集體性攻擊法術，其效果都在地圖上處理；其他的法術則在戰鬥畫面中以精美的動畫效果表現。值得一提的是，「炎龍騎士團2」中加入了快速戰鬥模式，若玩者不想把時間花在觀看動畫上，也可以切換成此模式，原有的戰鬥畫面將會變成小人在地圖上互擊，攻擊動作雖小，卻也可以讓玩者看清楚戰鬥的實況。



簡易迅捷的快速戰鬥模式



壯觀華麗的法術效果



各種商店人物造型





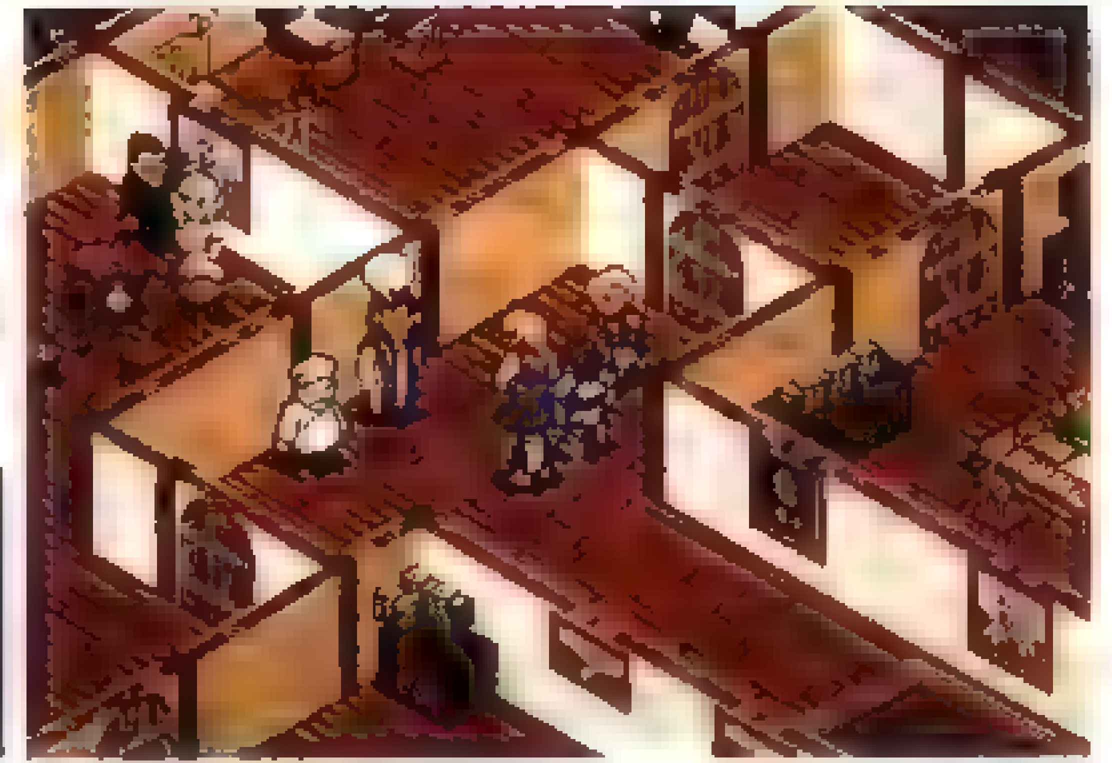
結語

由於本遊戲完成在即，對於「炎龍騎士團2」的介紹，到此也差不多告一段落，有關進一步的細節和劇情部份，可能要留待各位自己親自來體會了。

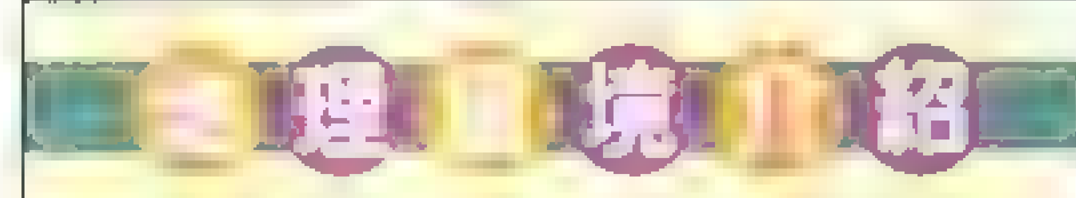




遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
SPRG	未定	五月	386以上 VGA、滑鼠 4MB RAM
製作公司	出版公司	預定售價	
亞博克	漢堂	未定	



在前兩期曾報導過的『王子傳奇』，由於最近又獲得一些最新消息，所以在此再度為各位讀者做進一步的報導：



『王子傳奇』的故事發生在塞西利亞國，王國仍由兩個城鎮及四個村落所組成，分別散佈在大陸及個小島嶼之上。

塞西利亞大陸

塞西利亞王城：包括塞西利亞王宮及王城，是全國的政治重鎮。因為地理上位於全國的中心位置，所以能有效地管轄各地。桑迪王子很少有機會離開王宮，因此對王城並不十分了解。

艾曼達城：位於全國之南，是全國對外的唯一貿易港口，因此城內商業十分發達。

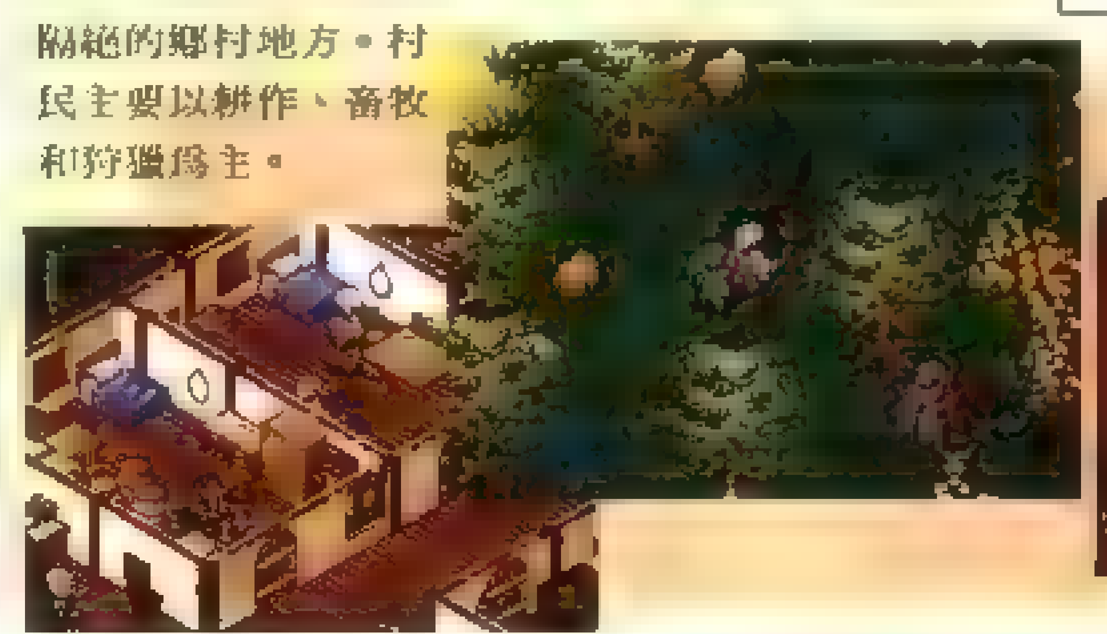
洛姆爾村：位於大陸的西方，靠山而立，居民主要以耕作及畜牧為主。

安羅迪村：亦是靠山而立的小村落，曾經因為附近的礦洞而繁盛，可是現在居民卻主要行獵了。

華特村：在大陸東面的半島上，因為較為偏僻，商業活動亦較少。

索西利亞大陸

海量之村：桑迪王子自被人陷害後所傳送的地方，因為十分偏僻，居民很少和島外的人聯絡，簡直是與世隔絕的鄉村地方。村民主要以耕作、畜牧和狩獵為主。



故事方面，加入了多線的劇情，有些任務可以同時進行，玩家可以自行選擇任務的先後次序，而且大部份地點都可以自由出入，使遊戲的自由度大大加強。另外，遊戲中亦加插了一些小任務，這些任務不會影響整個故事的流程，但是對了解人物性格及故事有所幫助。在故事進行期間，亦加插了許多精采有趣的地圖動畫，增加遊戲的趣味性。遊戲中有二百多個NPC，每人都有完整的設定（如倫理關係及個人故事等），而不會像只提供訊息的告示板。操作介面方面，只要用滑鼠就能完成整個遊戲。人物狀態欄、物品欄和技術欄均以視窗及圖示操作；要裝備的話，只要用滑鼠把物品的圖示移到適當位置便可；要拋棄物品的話，只要把物品移到垃圾箱去；其他功能也是如此容易操作。想和某人對話時，只要走近那人（約七、八步範圍內），將游標指向那人，對話就會以漫畫的氣球形式進行。


◀▼詳細的資料介面





戰鬥系統

本遊戲採用回合制的戰鬥系統，使用斜向菱形的棋盤，所謂的棋盤實際上是正常模式的地圖，當進入戰鬥系統時，主角們會自動調整位置，以配合棋盤單位。

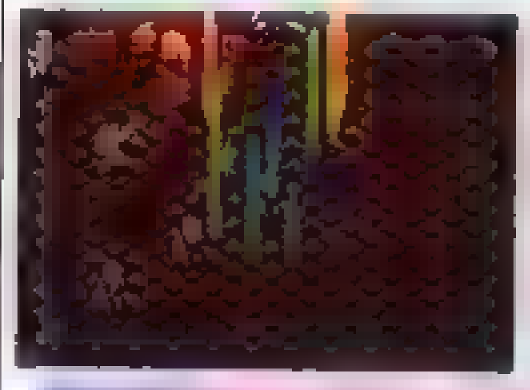


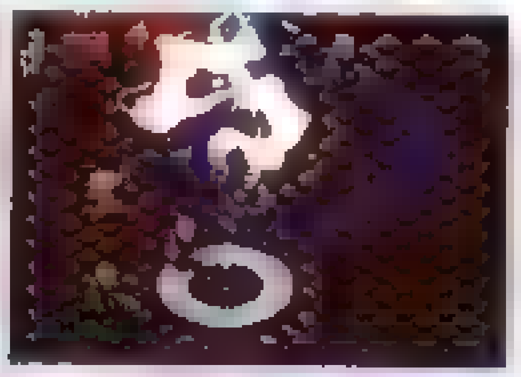
戰鬥指令包括

移動：可移動的步數是根據人物、等級及負重等屬性所影響。在每回合中，人物只可以移動一次。

攻擊：由於主角們可以裝備兩件武器，因此攻擊指令分爲左右手攻擊，但是不可以在一回合中攻擊同一個目標。主角們使用不同武器攻擊，會有不同的視聽效果。

技術：泛指一般的技術及魔法，技術總數接近二十項。每種技術都有一定的使用範圍及擴散範圍，而其效果除了攻擊或回復外，還會導致各種狀態（如中毒及技術禁錮等十項）。





令人驚嘆的法術效果

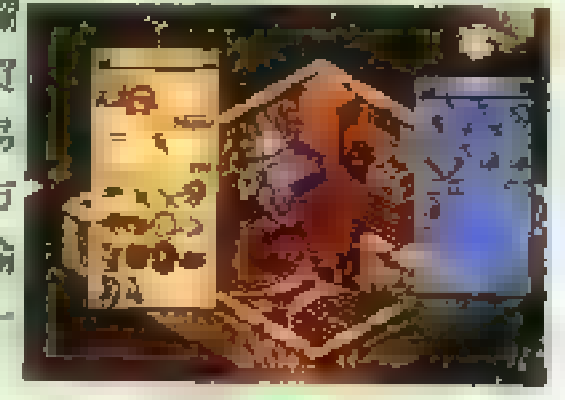
物品：使用物品於一個同伴身上，亦有使用的範圍。

狀態欄：觀看同伴的資料。

在戰鬥中，有時候遇上不想面對的敵人，可以選擇逃離戰場，只要把其中一個同伴移動至戰場邊界的逃走標記便可。敵人除了普通攻擊，還有一些特殊攻擊，如擲石頭或使用弓箭等。

商店買賣

當與商人進行買賣時，交易視窗便會開啓。買賣的方法與裝備的動作大同小異，想要買劍，就把該劍的圖示拉到肖像或物品欄處；賣物品則相反，而買賣物品的價格則會在貿易視窗上顯示。令外，爲方便玩家，買賣物品時可輸入貨品數量，不用一件一件地買或賣。



▲商店買賣畫面

特殊技術

技術效果仍是本遊戲的一大特色，大量的全畫面地圖動畫效果加上震撼的音效，是一般的戰略或角色扮演遊戲不能相比的。此外，技術在戰略上的效果，亦是一場戰鬥中的重要關鍵，因爲技術除了普通的攻擊及回復用途外，它所導致的狀態對戰鬥的影響是十分強大的。例如，迷惑法術若成功施展於一人身上，他的頭就會被一些星斗圍繞，繼而失去理智，敵我不分地胡亂攻擊；冰封法術可以禁制敵人的活動能力等。這些狀態會維持數回合，而和這些狀態有關的技術超過十種，可見它對戰鬥的重要性了。另外，每種技術的使用範圍及擴散範圍都是不同的，使用時必須注意的地方。

武器分類

遊戲中的武器有些可以在商店中購得，有些則可能是洞穴內的寶藏，而武器的類型如下：

短程武器

刀劍類：最普及的兵器，攻擊力中等，重量中等

手爪類：較爲輕型的武器，攻擊力較低

鎚斧類：是爲重型武器，攻擊力最高

這三類武器都是單手使用的，只可以攻擊四個方貼近的敵人。

遠程攻擊

弓箭類：獵人及箭兵的必備武器，射程很遠，但必須雙手使用（雙手裝備弓及箭）

擲擊類：將武器投擲攻擊，射程較近，單手便能使用

這兩類武器都是消耗型武器。

主角們擅長使用的武器（除徒手、刀、劍外）

桑迪：手爪類、擲擊類

康妮：弓箭類

里昂：鎚斧類、擲擊類

希諾：鎚斧類、手爪類

瑪雅：弓箭類

身歷其境之音

音效也是本遊戲的一個特色，隊伍在不同的地點會聽到不同的背景音效，如果隊伍從森林走到海邊時，樹葉被風吹動的聲音就會逐漸遠離，而慢慢地聽到澎湃的浪濤聲。這些背景音效，使玩家有親歷大自然的感覺。音樂會在適當的時候播出，而不會只是重覆不停地播著同一個調子。



新片動向

提供國內出片

六月份

1 日 ●阿拉丁傳奇【軟體世界】
類型：RPG 售價：540 元

6 日 ●象棋俄羅斯【光譜】
類型：益智 售價：150 元

●歡樂幸福人【光譜】
類型：冒險 售價：430 元

7 日 ●龍穴歷險記 CD 版
【軟體世界】
類型：動作 售價：700 元

●逆五王【天堂鳥】
類型：策略 售價：600 元

14 日 ●太空英豪 CD 版【軟體世界】
類型：動作 售價：700 元

15 日 ●星城-綠洲計畫【松銓】
類型：經營模擬售價：590 元

●魔鬼推銷員【精訊】
類型：策略 售價：520 元

20 日 ●突擊！美少女【精訊】
類型：動作 售價：460 元

21 日 ●生化超人【軟體世界】
類型：動作 售價：540 元

28 日 ●裝甲元帥 CD 版【軟體世界】
類型：戰略 售價：600 元

●裝甲元帥【軟體世界】
類型：戰略 售價：540 元

上 旬 ●美少女特勤組【天堂鳥】
類型：RPG 售價：未定

●誕生【歡樂盒】
類型：養成策略售價：未定

●極速天龍 CD 版【松崗】
類型：冒險 售價：未定

中 旬 ●紅色的誘惑【天堂鳥】
類型：冒險 售價：未定

●超未來少女【快樂天堂】
類型：養成策略售價：未定

●阿達魔術師 CD 版【松崗】
類型：冒險 售價：840 元

●魔界之泉【華義】
類型：RPG 售價：700 元

●拂曉巡弋【第三波】
類型：模擬 售價：620 元

●拂曉巡弋 CD 版【第三波】
類型：模擬 售價：850 元

●神示錄-背叛與毀滅【傑誠】
類型：RPG 售價：620 元

●歷險小精靈【歡樂盒】
類型：動作 售價：未定

下 旬 ●決戰保齡球【九藝】
類型：運動 售價：未定

●魅惑美天使【天堂鳥】
類型：RPG 售價：未定

●世紀末商業革命【光譜】
類型：策略 售價：540 元

●小沙彌【傑克豆】
類型：動作射擊售價：未定

●魔動王子【松崗】
類型：動作冒險售價：480 元

●魔動王子 CD 版【松崗】
類型：動作冒險售價：690 元

●立體狂飆【旭甫】
類型：動作 售價：未定

●聖少女戰隊 2【華義】
類型：戰略 售價：750 元

●商浮 2【第三波】
類型：策略 售價：600 元

●比薩大亨【第三波】
類型：策略 售價：580 元

●三國志 IV 威力加強版
【第三波】
類型：戰略 售價：980 元

●齊柏林飛船 CD 版【第三波】
類型：策略 售價：未定

●幽魂 CD 版【第三波】
類型：冒險 售價：未定

●第 11 小時 CD 版【第三波】
類型：冒險解謎售價：未定

●超級快打旋風 TURBO CD 版
【第三波】
類型：格鬥快打售價：980 元

●幻星追擊戰【歡樂盒】
類型：射擊 售價：未定

七月份

5 日 ●殞艦迷航 CD 版【軟體世界】
類型：模擬 售價：700 元

●燃燒的野球 III CD 版
【軟體世界】
類型：運動 售價：700 元

7 日 ●仙劍奇俠傳【大宇】
類型：RPG 售價：720 元

12 日 ●戰鬥飛車 CD 版【軟體世界】
類型：動作 售價：990 元

●傑克大師高爾夫 CD 版
【軟體世界】
類型：動作 售價：700 元

9 日 ●曲棍球 CD 版（暫定）
【軟體世界】
類型：運動 售價：700 元

●美式足球 CD 版（暫定）
【軟體世界】
類型：運動 售價：700 元

26 日 ●倉庫番-玩家復仇版【大宇】
類型：智育 售價：720 元

●UNNECESSARY ROUGHNESS 95
CD 版【軟體世界】
類型：運動 售價：700 元

●時空特勤組【軟體世界】
類型：動作 售價：未定

上 旬 ●魔石英雄傳 II【天堂鳥】
類型：RPG 售價：未定

●科學小飛俠【快樂天堂】
類型：角色戰略售價：未定

●地獄之吼 CD 版【松崗】
類型：冒險 售價：840 元

●先知的魔寶石 CD 版【遠點】
類型：冒險 售價：未定

●精靈物語【鳳揚】
類型：戰略 售價：未定

●魔法公主大冒險【鳳揚】
類型：RPG 售價：未定

中 旬 ●赤日【世紀縱橫】
類型：策略 售價：未定

●惡魔的饗宴【弘煜】
類型：RPG 售價：未定

●太陽神殿【傑克豆】
類型：動作射擊售價：未定

●魔境大冒險【傑克豆】
類型：智育 售價：420 元

●汽車大亨【松崗】
類型：動作冒險售價：600 元

●日蝕【富優】
類型：策略 售價：780 元

下 旬 ●武姬神傳說【天堂鳥】
類型：快打格鬥售價：未定

●猛龍美戰士【快樂天堂】
類型：智育 售價：未定

●無限飛行 CD 版【松崗】
類型：模擬 售價：840 元

●朱蘭紀事之聖域傳說
【精訊】
類型：RPG 售價：未定

未 定 ●戰棋【松銓】
類型：智育 售價：未定

●特勤機甲隊 2【華義】
類型：戰略 售價：750 元

以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

最新情報

●炎龍騎士團II 【漢堂】
類型：戰略 售價：未定
●異星 【歡樂盒】
類型：模擬射擊 售價：未定
●超級躲避球 【歡樂盒】
類型：運動 售價：未定
●聖戰奇兵 【歡樂盒】
類型：RPG 售價：未定

八月份

上旬 ●魔水晶物語 【快樂天堂】
類型：RPG 售價：未定
●魔法師寶典 CD 版 【全崴】
類型：RPG 售價：950 元
中旬 ●魔界聖女傳 【天堂鳥】
類型：冒險 售價：未定
下旬 ●風色幻想 【弘煜】
類型：RPG 售價：未定
●無敵幸運星 【快樂天堂】
類型：智育 售價：未定
●刀劍決 【花蓮】
類型：戰略 售價：未定
未定 ●俠客英雄傳 3 【精訊】
類型：RPG 售價：未定
●獵殺 2310 【台晶】
類型：策略 售價：未定
●獸鄉的守護者 【華義】
類型：戰略 售價：700 元
●天才寶寶大競賽 【熊貓】
類型：益智 售價：未定
●爆笑保齡球 【熊貓】
類型：運動 售價：未定
●神劍傳奇 2 【歡樂盒】
類型：RPG 售價：未定
●戰虎 2 【歡樂盒】
類型：模擬射擊 售價：未定
●你好！總統先生 【歡樂盒】
類型：策略 售價：未定

九月份

●絕地殺將 【全崴】
類型：戰略 售價：未定
●新世紀興亡史 【快樂天堂】
類型：戰略 售價：未定
●CRW Metal Jacket 【華義】
類型：戰略 售價：未定
●格鬥悍將 【熊貓】
類型：動作 售價：未定

十月份

●鐵甲旗艦 【華義】
類型：戰略 售價：700 元
●西楚霸王 【熊貓】
類型：RPG 售價：未定

十一月份

●PSY 幽紀 【華義】
類型：RPG 售價：700 元

[illegible] 6·15－7·14

6.15	●星辰錄 [illegible] ●電車推銷員 ●[illegible]
16	
17	
18	
19	
20	●[illegible]美少女
21	●生化超人
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	●裝甲元帥 ●裝甲元帥 [illegible] 版
29	
30	
7.1	
2	
3	
4	
5	●[illegible] ●[illegible]
6	
7	●[illegible]
8	
9	
10	
11	
12	●[illegible] 版 ●[illegible] 版
13	
14	

SCHEDULE

6月 [illegible]

上旬
●美少女特勤組
●誕生
●極速天龍 CD 版

中旬
●紅色的誘惑
●超末來少女
●阿達魔術師 CD 版
●魔界之泉
●棒球巡弋
●棒球巡弋 CD 版
●神示錄-背叛與毀滅
●歷險小精靈

下旬
●決戰保齡球
●魅惑美天使
●世紀末商業革命
●小ㄉㄨ彈
●電動王子
●電動王子 CD 版
●立體狂飆
●聖少女戰隊 2
●三國志 IV 威力加強版
●比薩大亨
●幽魂 CD 版
●幽浮 2
●齊柏林飛船 CD 版
●第 1 小時 CD 版
●幻星追擊戰
●超級快打旋風 TURBO CD 版

7月 [illegible]

上旬
●魔石英雄傳 II
●科學小飛俠
●地獄之吼 CD 版
●先知的魔寶石 CD 版
●精靈物語
●魔法公主大冒險

中旬
●昔日
●惡魔的饗宴
●太陽神殿
●魔境大冒險
●汽車大亨
●日蝕

下旬
●武姬神傳說
●磁龍美戰士
●無限飛行 CD 版
●末日紀事之聖域傳說



截自[illegible]月16日至[illegible]月15日

神授戰士 HAMMER OF THE GODS



套重視維京人生活世界的策略遊戲，玩家可由人類、精靈、穴居人、矮人中選擇一族，征服各地的村落、城市，以完成各族不同的目標，爭取諸神的信賴，獲得至高的封號。

軟體世界

- ★記憶體：4MB
- ★音　效：A/S/M
- ★顯　示：V
- ★類　型：[redacted]
- ★發　行：光碟版
- ★售　價：800 元

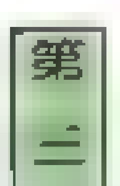
異星特警 CREATURE SHOCK



相當華麗的一款射擊遊戲，整個遊戲分成五大部份，每個部份之間都有一段精彩的 3D 動畫作劇情銜接，內容以射擊和迷宮組成，繪製細膩的場景與怪物在遊戲中很有看頭。

第三波

- ★記憶體：4MB
- ★音　效：S/M
- ★顯　示：V
- ★類　型：策略
- ★發　行：原裝光碟版
- ★售　價：980 元



結合大富翁地圖行走方式和麻將的美女博奕遊戲，玩家選擇欲挑戰的地區和對象後，即與對手以麻將對戰，勝負的結果即會顯現在地圖上。而行走當中，遊戲則加入了過場事件，來增加其趣味性。



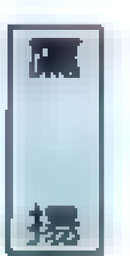
天堂鳥

- ★記憶體：4MB
- ★音　效：A/S/M
- ★顯　示：V
- ★類　型：益智
- ★發行：磁片版／光碟版
- ★售　價：580 元

瘋狂醫院II－超級醫生



國內少見的醫療模擬策略遊戲，以趣味、輕鬆的手法讓玩家致力經營一家醫院。舉凡內科、婦產科、精神科…都盡括在遊戲之中，而看病、開刀、下藥…等醫療程序在說明書中也有詳盡的解說。



燿揚

- ★記憶體：640KB
- ★音　效：A/S
- ★顯　示：V
- ★類　型：策略
- ★發　行：磁片版
- ★售　價：580 元

天下無敵



不管何時、何地，罪惡與和平總是如影隨形地互相依附。在一片祥和安樂的未來世界裡，邊陲地區的罪犯組成了一股足以威脅正義的勢力。於是乎，來自世界各地的格鬥好手，為了登上特警署長的寶座、打擊惡勢力，而展開一場場的戰鬥。

歡樂盒

- ★記憶體：2MB
- ★音　效：A/S
- ★顯　示：V
- ★類　型：動作
- ★發　行：磁片版
- ★售　價：540 元

星世紀戰機



款融入劇情的射擊遊戲，劇情共分七個章節，由主角一依蘭德爾駕駛戰機，迎擊敵方突擊小隊所展開。遊戲中之武器裝備可視任務之需要而有十多種組合方式，且戰機採等級提升方式，來加強戰機的一切能力。因此就耐玩性而言比純射擊遊戲要來的多采多姿。

弘煜

- ★記憶體：640KB
- ★音　效：A/S
- ★顯　示：V
- ★類　型：射擊
- ★發　行：磁片版
- ★售　價：490 元

D-DAY OPERATION OVERLORD



ROWA公司繼「拂曉巡弋」後所推出的空戰遊戲，背景設定在次世界大戰。玩家扮演的是英國的皇家飛行員，執行一連串的歷史任務，由於遊戲製作人員與「拂曉巡弋」是同一班底，因此無論是在畫面與音效的表現都不輸前作。

- ★記憶體：4MB
- ★音　效：A/S

遊戲配備代號　A：Ad-Lib　S：Sound Blaster/Pro　G：General MIDI

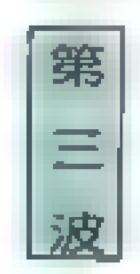
第三波

★顯示：V/SV
★類型：模擬飛行
★發行：原裝光碟版
★售價：980元

SUBWAR 2050 海底戰爭



遊戲類型比較少見，應屬模擬飛行的水中版，劇情設定在2050年，因為海底採礦發生的衝突而產生了戰鬥的需要，玩家可駕駛高科技的單人攻擊潛艇，在大西洋、日本海、南中國海…等海域進行任務。

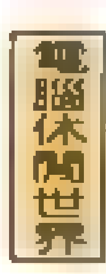


★記憶體：1MB
★音效：A/S/M
★顯示：V
★類型：模擬海戰
★發行：光碟版
★售價：820元

模擬城市2000：摩登都會



「模擬城市2000」的工具軟體，需配合主程式方能使用。你可利用本軟體增加、修改或裝飾「模擬城市2000」內所有的建築物，或將內附的未來都市的圖案組放入「模擬城市2000」中，建構更美麗的都市。



★記憶體：4MB
★音效：A/S/P/M
★顯示：SV
★類型：模擬
★發行：磁片版
★售價：340元



太閤立志傳II DOS/V版

結合RPG與策略的新型態實戰遊戲。劇情以豐臣秀吉傳奇的一生為腳本。遊戲初期以完成任務方式提昇地位、技能、和屬性為主；中期以攻略城池為主要目的；到末期後則須注意各國的經營與開發。就型態來說，遊戲相當有變化性。

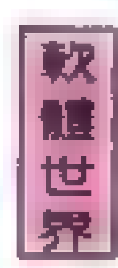


★記憶體：8MB
★音效：A/S
★顯示：V
★類型：策略
★發行：磁片版
★售價：1990元

EMPIRE DELUXE MASTERS EDITION 銀河帝國大決戰：豪華版全集



相當標準的一套戰棋式遊戲，在一個範圍的地區內，你扮演一方勢力，發展己方部隊、武力後，併吞其他存在的勢力是遊戲中的規則。遊戲還可允許六名玩家同時進行對抗，在設定上具有相當的自由度。



★記憶體：2MB
★音效：A/S/M
★顯示：V/SV
★類型：戰略
★發行：光碟版
★售價：660元

VOYEUR 偷窺者



一款限制級的"偷窺"遊戲，故事發生在準備競選總統的Hawke大宅中，玩家置身在大宅對面的房間窺視這座宅院內發生的每一件事，而目的即是找出Hawke的犯罪證據，粉碎他參選總統的美夢。

松崗

★記憶體：2MB
★音效：S/P
★顯示：V
★類型：冒險
★發行：原裝光碟版
★售價：1200元

WARCRAFT 魔獸爭霸



請參考本刊第73期遊戲衛星台之介紹報導。

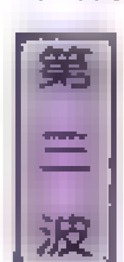


★記憶體：4MB
★音效：S
★顯示：V
★類型：[illegible]
★發行：[illegible]
★售價：840元

楚留香傳奇：血海飄香

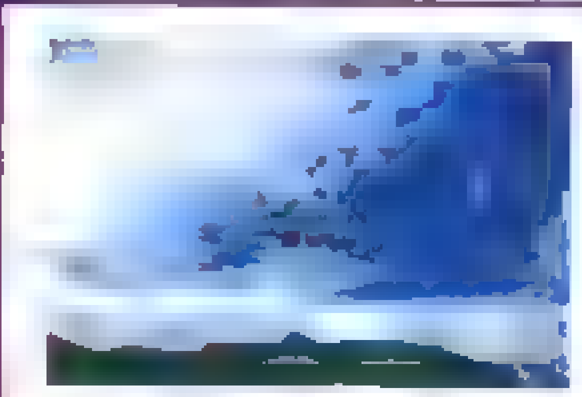


難得一見的國產冒險遊戲，劇情以古龍的名著「楚留香」為腳本。玩家飾演武功高強、英俊瀟灑的楚留香，為調查一宗離奇的殺人案件而奔走江湖。抽絲剝繭地為迷離的案情揭開真相。



★記憶體：4MB
★音效：S
★顯示：V
★類型：冒險
★發行：磁片版
★售價：600元

FIGHTER WING 飛虎戰將



集眾多戰機於一身的飛行模擬遊戲，遊戲將模式分為指導訓練、多人

對戰與戰鬥任務三種。玩家操控包括美製戰機中的F-15、F-16、F-18…和俄製戰機中的Mig-27、Mig-29、Su-27…等戰機進行任務或對戰。


第三波

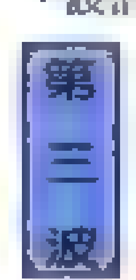
★記憶體：4MB
★音效：S/P
★顯示：V
★類型：模擬
★發行：磁片版光碟版
★售價：580元／780元

SCENT

雲絲頓賽車



繼Indy Car Racing後Papyrus公司又推出的賽車模擬遊戲，採用SVGA畫面使得賽程更具真實性，完整的模擬度，喜歡狂飆的玩家可以感受到速度的存在。此外，遊戲還提供繪圖工具箱，讓你在愛車上繪圖、貼標幟，設計一台出色的跑車。


第三波

★記憶體：8MB
★音效：A/S
★顯示：V/SV
★類型：模擬
★發行：原版光碟版
★售價：980元

SHADOWS OF CAIRN

影之城



一款典型的動作遊戲，盜賊Quinn無意中得知影之城的公爵即將被暗殺的陰謀，且謀殺的嫁禍對象竟然就是他。因此，為免被誤認為是殺人兇手，Quinn必須通過層層難關，前往營救公爵。

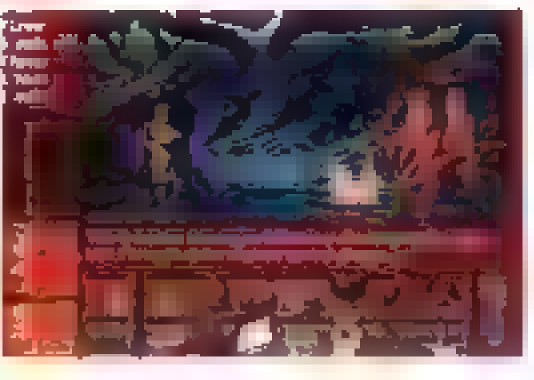
旭甫

★記憶體：4MB
★音效：A/S
★顯示：SV
★類型：動作
★發行：光碟版

★售價：890元

DEATH GATE

死亡之門



由LEGEND所出版的冒險遊戲，該公司所製作的遊戲在劇情、畫面、音效都有不錯的表現。而在「死亡之門」中，玩家受命於Lord Xar，為統一分裂成Earth、Air、Fire、Water、Nexus的世界而努力。

軟體世界

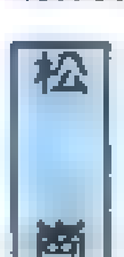
★記憶體：4MB
★音效：A/S/M
★顯示：V/SV
★類型：冒險
★發行：光碟版
★售價：800元

DESCENT

天旋地轉



遊戲正如其名，360度的全方位設計，動作已不再限於平面的移動。遊戲規則簡單明瞭，但操作方面可能得熟悉後方能適應，面對曲折複雜的迷宮和蜂擁而來的敵機，保證頭轉向是在所難免的啦！

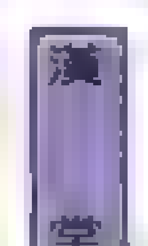

松崗

★記憶體：4MB
★音效：A/S/P
★顯示：V
★類型：射擊
★發行：光碟版
★售價：840元



一套風格路線近似PC-98的國產冒險遊戲，遊戲分為二部份，文字

冒險模式中，玩家因劇情演變可扮演二名背景不同但容貌相似的主角，追查危害世間的毒品來源；拼圖模式下，則以考驗玩者的反應與記憶能力。

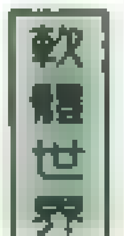

漢堂

★記憶體：2MB
★音效：A/S
★顯示：V
★類型：冒險
★發行：磁片版
★售價：500元

IROON CROSS

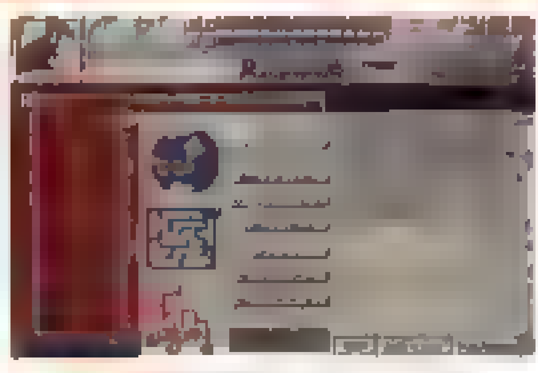


NEW WORLD COMPUTING模擬二次世界大戰的即時策略遊戲。12個歷史性的戰場在SVGA的畫面下顯得細緻，玩家可選擇擔任同盟國或軸心國的指揮官，全面掌控作戰部隊進行歷史中可歌可泣的戰役。

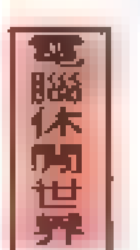

軟體世界

★記憶體：4MB
★音效：A/S/P/G
★顯示：V
★類型：戰略
★發行：磁片版
★售價：540元

THE GENETIC PLAYGROUND



MAXIS模擬系列的又一章，這會兒改模擬天地萬物的生命。遊戲內容以創造或改造動植物的遺傳因子，改變生物生存環境、設計理想的自然生態為主，頗具學習價值。MAXIS系列的愛用者不可錯過。


電腦休閒世界

★記憶體：2MB
★音效：A/S
★顯示：V
★類型：模擬
★發行：磁片版
★售價：600元



Turbo版



●LYC

自從１ 期超級快打旋風２ Turbo 版的報導刊登之後，就有不少快打迷紛紛來信或打電話到雜誌社，要求本刊做更進一步的報導。為了服務各位讀者，筆者還特地去買了格鬥遊戲用的搖桿；以下是有關本遊戲的最新資料：

角色新增的招式

在「超級快打旋風２ Turbo 版」中，有些角色新增加了一些特殊招式，如春麗的大翔腳，布蘭卡的擦地前衝等；有些則是由原來的招式加以變化，如 RYU 的直拳，KEN 的重腳攻擊，在施展時都和以往的方式有些不同。



雙人對戰▲
模式介面▶

超必殺技的威力

當人物在對戰時，每個人物的下方都有個力氣計數表。在人物使用必殺技時，將會增加其下方計數表中的數值，而在計數表全滿時，就會出現（SUPER）字樣，這時該人物便可以施展出超必殺技。當人物施展超必殺技時，將會變成無敵狀態。

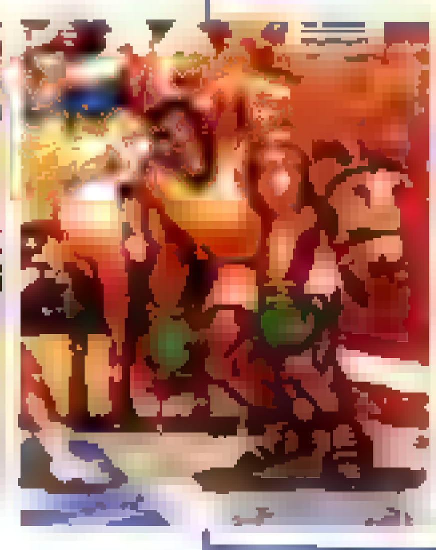


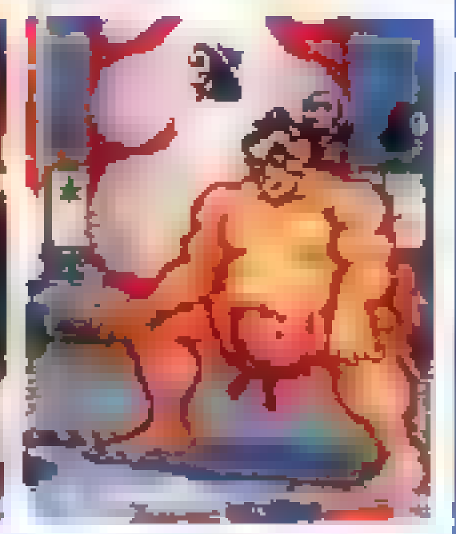
以超必殺技擊敗敵人的一瞬間

昏迷的判定

當人物被擊倒時，其頭上將會出現不同的圖形，來表示其昏迷的程度。在「超級快打旋風２ Turbo 版」中，昏倒的輕重程度依序為：星星、小雞、天使及死神。昏迷的程度愈重，人物的昏迷時間也就會持續得較久。

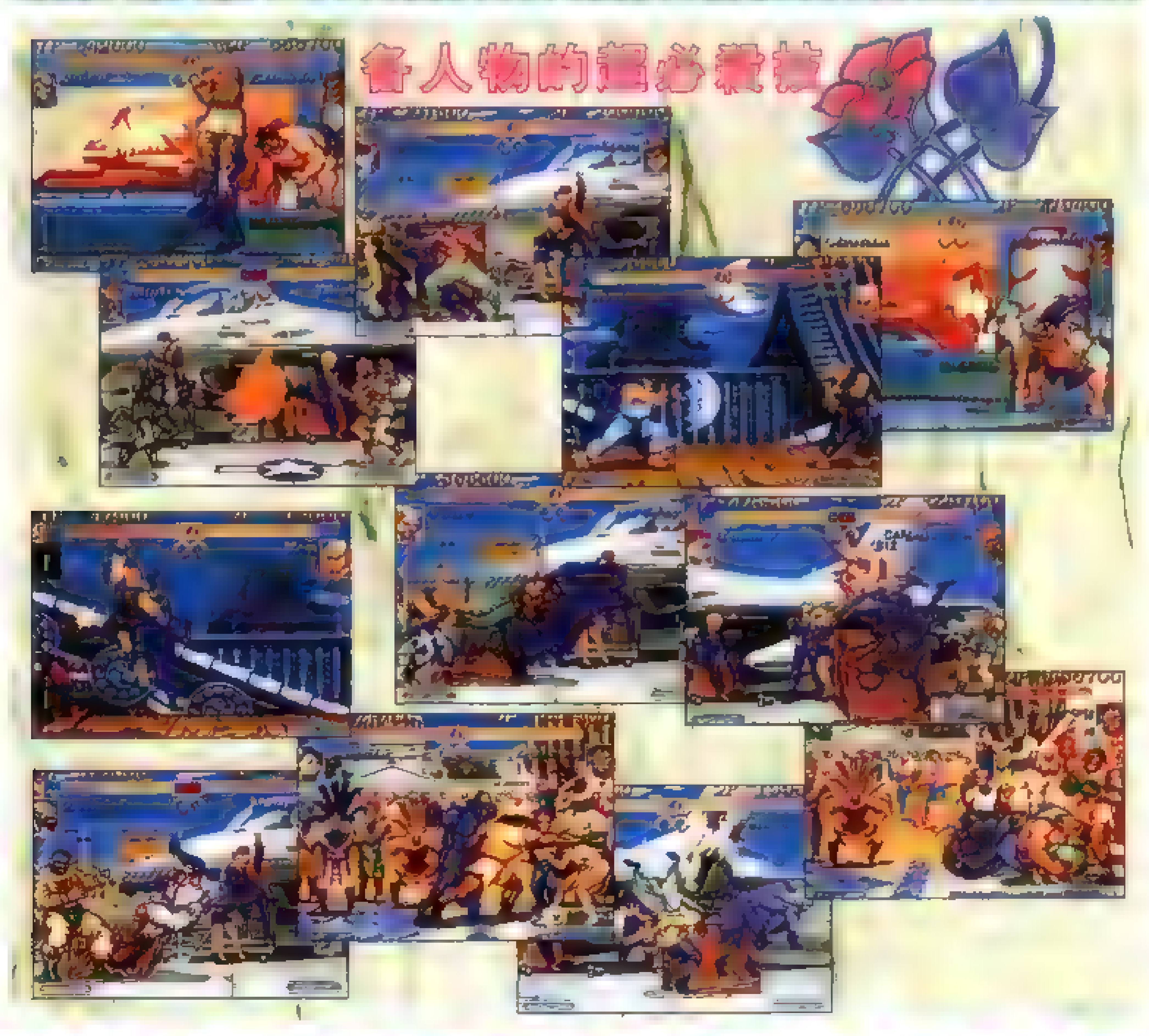
各種昏迷的程度



以下是每一個角色的超必殺技使用法：（當人物面向右方時）

RYU	Vacuum Fireball	↓↘→↓↘→		+手
KEN	Violent Dragon Punch	↓↘→↓↘		+手
CHUNLI	1000 Burst Kick	←蓄氣→←→		+腳
BLANKA	Grand Shave Roll	←蓄氣→←→		+手
GUILE	Double Somesault Kick	↙蓄氣↘↙↗		+腳
E.HONDA	Super Killer Head Ram	←蓄氣→←→		+手
ZANGIEF	Final Atomic Buster	搖桿轉一圈	兩次	+手
DHALSIM	Yoga Inferno	←↙↓↘→	兩次	+手
CAMMY	Spin Dive Smasher	↓↘→↓↘		+手
T.HAWK	Double Typhoon	搖桿轉一圈	兩次	+手
DEE JAY	Carnival Hook Kick	←蓄氣→←→		+腳
FEI LONG	Grand Blazing Flame Punch	↓↘→↓↘→		+手
BALROG	Super Dashing Uppercut	←蓄氣→←→		+手
VEGA	Rolling Inza Drop	↙蓄氣↘↙↗		+腳・手
SAGAT	Tiger Genocide	↓↘→↓↘		+手
M.BISON	Knee Press Nightmare	←蓄氣→←→		+腳



最後首領－豪鬼

在『超級快打旋風2 Turbo版』中，除了原先的四大天王外，還有隱藏的最終首領－豪鬼。豪鬼原先是 Ryu 及 Ken 的師叔，為了修鍊禁斷之秘技『殺意之波動』，而遭到逐出師門的命運。如今他帶著滿腔的怨念，開始展開報復的行動。



◀神秘的最後魔王－豪鬼

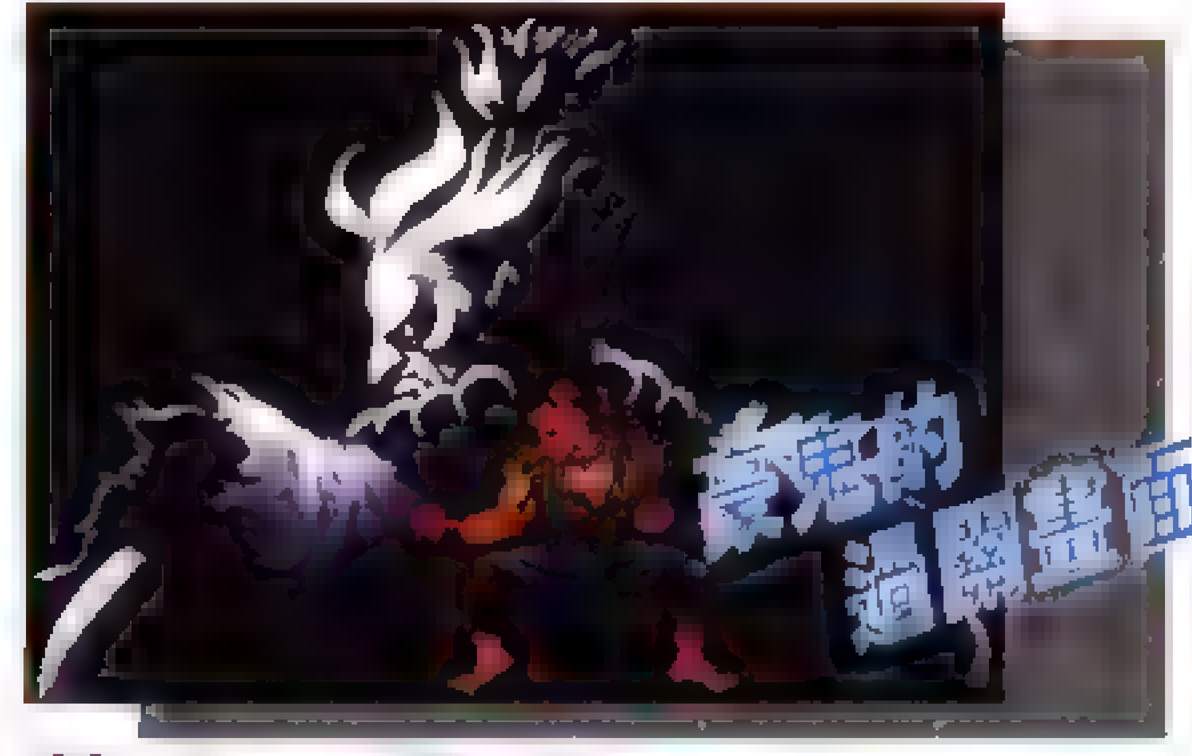
在『超級快打旋風2 Turbo版』中，只要你能夠滿足某些條件，就會在最後與 M BISON 對決之前，遇到豪鬼介入。豪鬼的能力雖然類似 RYU，但是威力可說是強了許多，而且還能施展空中波動拳及阿修羅閃空舞；其中阿修羅閃空舞可以瞬間移動一定距離，而且在移動期間還是無敵的。另外在火焰波動拳方面，也隨著所按的拳鍵之不同，而有單發、雙連發、三連發等，可說是強悍無比。如果你能擊敗他的話，那你的技術可說是爐火純青了。



豪鬼的各種必殺技



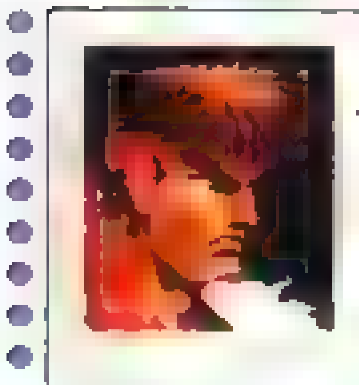
－豪鬼的勝利姿勢



豪鬼的過關畫面

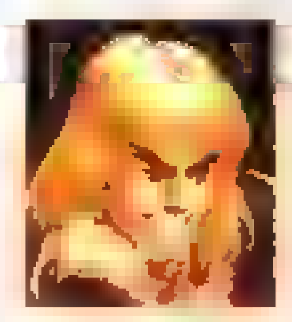
人物必殺技一覽表

為了讓未接觸過『超級快打旋風2 Turbo版』的讀者能夠更瞭解本遊戲，筆者特地將每個人物比較特殊的必殺技使用法，列於下方（以人物面對右方為準）：



RYU

■波動拳	↓↘→	＋手（輕、中、重）
■旋風腳	↓↙←	＋腳（輕、中、重）
■昇龍拳	→↓↘	＋手（輕、中、重）
■空中旋風腳（在空中時）	↓↙←	＋腳（輕、中、重）
■火焰波動拳	←↙↓↘→	＋手（輕、中、重）



KEN

波動拳	↓↘→	+手（輕、中、重）
旋風腳	↓↙←	+腳（輕、中、重）
昇龍拳	→↓↘	+手（輕、中）
空中旋風腳（在空中時）	↓↙←	+腳（輕、中、重）
火焰昇龍拳	→↓↘	+手（重）
上段迴旋踢	←↙↓↘→	+腳（輕、中、重）



CHUNLI

氣功拳	←蓄氣→	+手（輕、中、重）
回轉鶴腳踢	←蓄氣→	+腳（輕、中、重）
天翔腳	↓蓄氣↑	+腳（輕、中、重）
百裂腳		腳（連打）（輕、中、重）
龍星落（在空中時）		+手（中、重）





BALANKA

旋轉攻擊	←蓄氣→	+手（輕、中、重）
後跳回旋	←蓄氣→	+腳（輕、中、重）
迴旋飛撞	↓蓄氣↑	+腳（輕、中、重）
放電攻擊		手（連打）（輕、中、重）



GUILE

迴旋斬	←蓄氣→	+手（輕、中、重）
倒旋斬	↓蓄氣↑	+腳（輕、中、重）
空摔（在空中時）		手（中、重）
空扯摔（在空中時）		腳（中、重）



E.HONDA

超級頭錘	←蓄氣→	+手（輕、中、重）
超級百貫落	↓蓄氣↑	+腳（輕、中、重）
百裂張手		手（連打）（輕、中、重）
拋摔撲壓	←↙↓↘→	+手（中、重）



ZANGIEF

螺旋摔	搖桿轉一圈	+手（輕、中、重）
原子爆擊（接近敵人）	搖桿轉一圈	+腳（輕、中、重）
力量炸彈（遠離敵人）	搖桿轉一圈	+腳（輕、中、重）
雙截拳		中手、重手同時按
高速雙截拳		中手、重手同時按
巨靈掌	↓↙←	+手（輕、中、重）



DHALSIM

瑜珈火球	↓↘→	+手（輕、中、重）
瑜珈烈焰	←↙↓↘→	+手（輕、中、重）
瑜珈瞬間移動（至敵人右側）	→↓↘	+手或腳（輕、中、重同時按）
瑜珈瞬間移動（至敵人左側）	←↓↙	+手或腳（輕、中、重同時按）
浮游頭錘（在空中時）	↓	+重手
浮遊踢（在空中時）	↓	+腳（輕、中、重）



CAMMY

螺旋箭	↓↘→	+腳（輕、中、重）
加農踢	→↓↘	+腳（輕、中、重）

承上頁

■加速螺旋	←↙→	+手（輕、中、重）
■飛躍頭投（在空中時）		手（中、重）
■空中摔擲（在空中時）		腳（中、重）
■加農砲攻擊	←↙↓↘→↗	+手（輕、中、重）



T.HAWK

■墨西哥颱風	搖桿轉一圈	+手（輕、中、重）
■戰斧擊	→↓↘	+手（輕、中、重）
■飛鷹俯衝（在空中時）		中手、重手同時按



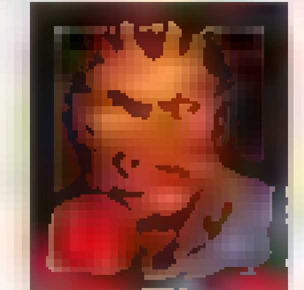
DEE JAY

■真空斬	←蓄氣→	+手（輕、中、重）
■雙重迴旋踢	←蓄氣→	+腳（輕、中、重）
■機槍上擊拳	↓蓄氣↑	+手（連射）（輕、中、重）
■雙段飛踢	↓蓄氣↑	+腳（輕、中、重）



FEI LONG

■烈火拳	↓↘→	+手（輕、中、重）
■熾炎腳	←↓↙	+腳（輕、中、重）
■飛躍雙段踢	←↙↓↘→↗	+腳（輕、中、重）



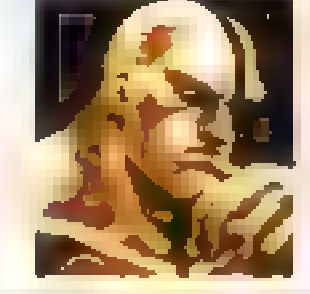
BALROG

■突擊直拳	←蓄氣→	+手（輕、中、重）
■突擊上勾拳	←蓄氣→	+腳（輕、中、重）
■野牛頭擊	↓蓄氣↑	+手（輕、中、重）
■大迴旋拳		中手、重手同時按，過段時間再放開
■腹部上勾拳	←蓄氣↘	+腳（輕、中、重）



VEGA

■迴旋水晶擊	←蓄氣→	+手（輕、中、重）
■巴塞隆納攻擊	↓蓄氣↑	+腳（輕、中、重）
		+手（中、重）（敵人較遠）
■飛翔抓摔	↓蓄氣↑	+腳（輕、中、重）
		+手（中、重）（敵人較近）
■飛翔爪	↓蓄氣↑	+手（輕、中、重）
■翻滾雙腳擊	←蓄氣→	+腳（輕、中、重）
■後滾翻		+手（輕、中、重同時按）
■前滾翻		+腳（輕、中、重同時按）



SAGAT

■虎擊拳	↓↘→	+手（輕、中、重）
■地虎擊	↓↘→	+腳（輕、中、重）
■猛虎上擊拳	→↓↘	+手（輕、中、重）
■虎膝擊	↘→↗	+腳（輕、中、重）



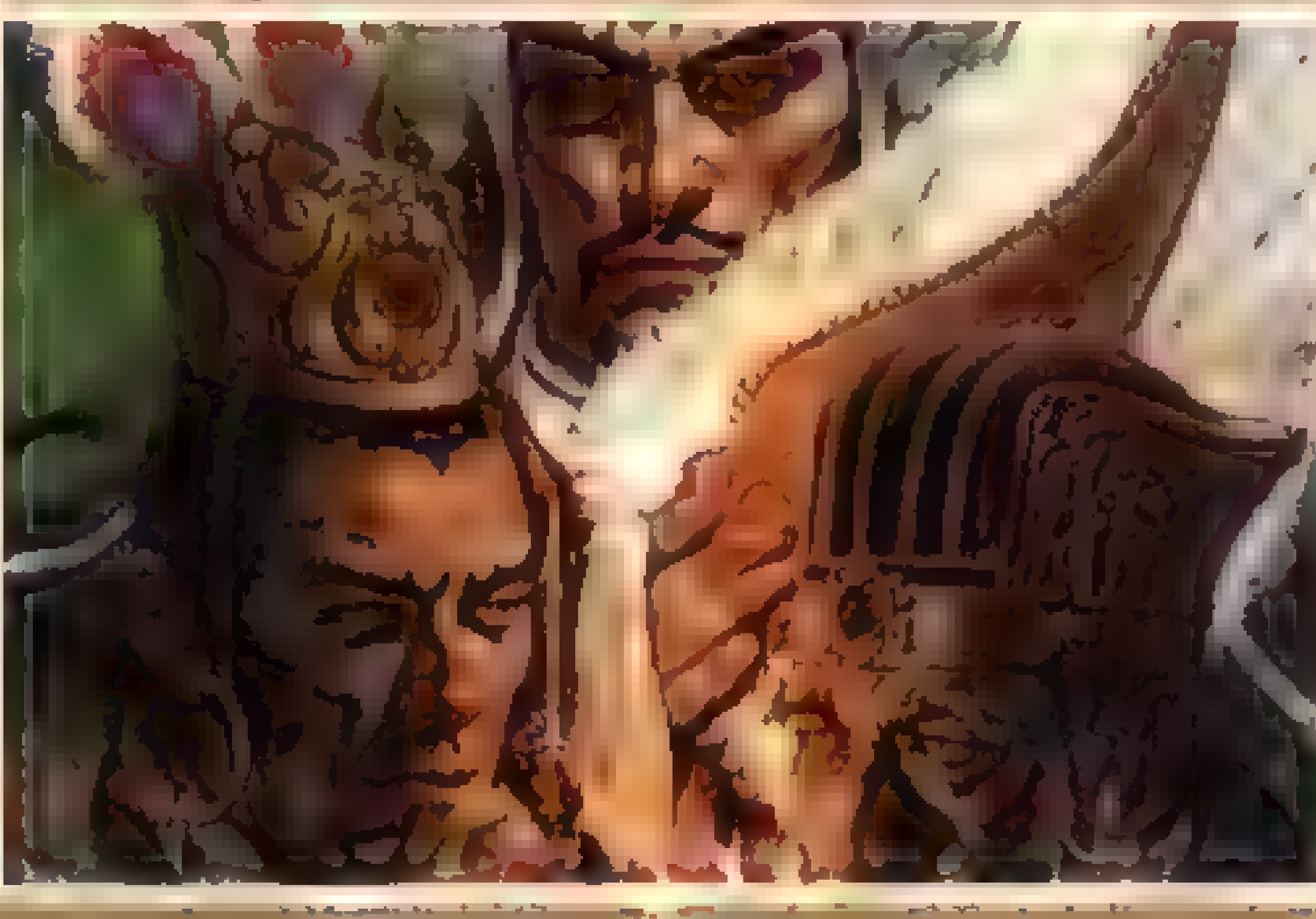
M.BISON

■精神力迴旋攻擊	←蓄氣→	+手（輕、中、重）
■雙截壓	←蓄氣→	+腳（輕、中、重）
■惡魔回旋	↓蓄氣↑	+手（輕、中、重）
■頭頂踩擊	↓蓄氣↑	+腳（輕、中、重）
■飛撲攻擊	頭頂踩擊後	+手（輕、中、重）



三國志IV加強版要你好看

三國風雲再起



玩家掌控全局

作者 β-CLUB

由於國內遊戲一般而言的製作流程較短，僅進行短時間的最後測試，所以並不像外國遊戲可以有測試版供雜誌使用，遊戲的介紹往往也就流於形式，常常只是由製作公司會發相關資料到雜誌社，再多派幾的作家前往了解一下，雖然出於無奈，不過筆者一直希望雜誌上介紹遊戲之前能先真正執行過遊戲，而不是透過文案資料或公司職員的說明。

嚴格說來，這樣的方式當然對讀者較好，但對製作公司而言，風險不可謂大，一個不小心，可能他們的心血結晶會在上市前就「玩死」了，所以對那些敢應提供β版的公司，筆者對他們的信賴感激莫名，而他們對產品的信心與勇於接受試煉的執著，筆者認為將是好遊戲的最佳保證。



三國風雲從幾年前電視遊樂器吹到電腦上，又從青少年的娛樂生活吹到成年人的三國商戰兵法，似乎只要是與魏蜀吳三國或劉關張三結義扯上關係的，就 定會大受歡迎，不過，對電腦遊戲玩者而言，所謂三國遊戲，最最ｊ統的大概就是KOEI 公司出版的「三國志系列」吧？

新增三舞臺



在去年，三國志第四代堂堂上市，雖然並非IBM適用的版本，好在 DOS/V 版很快就推出了





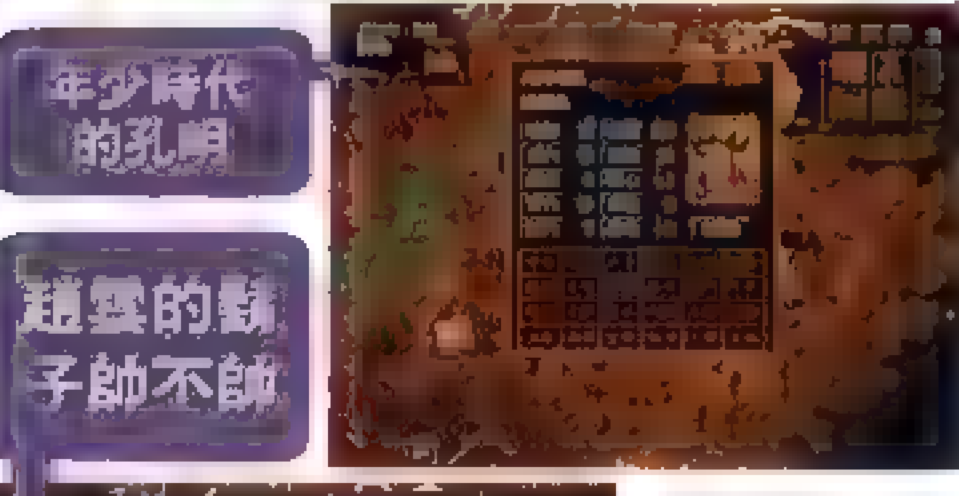
亂局再現

·　而在不久之後，代理公司也使許多玩家可以在 IBM 機器上玩到中文化的產品，不過很可惜的是，代理公司並沒有把相同的服務精神用在「　國志四代加強版」上，所以玩家要到今年暑假才能見到它，話說回來，畢竟比起玩不到的那段日子好多了是吧！ ANYWAY，像　國志這樣水準的遊戲是蠻適合作爲新開專欄的第　炮，希望各位會喜歡～

人物修改模式



在四代中最傑出的幾項表現包括：精緻的畫面（最少可以用 800 × 600 解析度），極爲方便





的操作系統，豐富的設定資料，這些在過去的評論中很受到肯定的，當然也被保存下來，事實上，所謂　國志加強版是　種類似升級的設計，玩家在電腦中安裝好原版中文　國志四代後，將加強版安裝到同　目錄之中即可，除了原有的密碼保護之外，使用上並無任何不便。

進入遊戲之中，玩家首先會注意到在　開始的選擇多出了單挑模式，所謂單挑模式就是將戰鬥中的單挑獨立出來進行遊戲，單挑賽分爲個人戰、個人淘汰戰，團體淘汰戰三種，玩家可以自由選擇參賽者，空額由電腦自動補齊，其中比較有趣的是團體淘汰戰，筆者的呂布就創下以　敵　的記錄，雖然最後還是敗下陣來，不過其英勇可見　般。

如果玩家興致勃勃的以新君主進行遊戲，將會發現　些小小的驚奇：水滸群雄竟然現身三國時代，難道 36 天罡 72 地煞提早下凡？沒錯，玩家可以選定水滸傳中的角色做新君主進行遊戲，還可以從中選取數名武將一同登場。

選定時期後做一些設定即可進入遊戲。在遊戲中原本機能的部份多了一個「編輯」選項，玩家可以自由對喜愛的將領進行資料重設，設定內容包括所有的數值資料（勇氣、魅力、政治等等）以及技能，這下子玩家就可以組成無敵軍團了，　即使是阿斗也可以比呂布更勇敢、比孔明更聰明、比劉備更得人心，更重要的是，不但可以改資料，更可以用加強版中提供的簡易面板修改武將肖像，所以玩家可以刮孔明的鬍子，當然，想刮別人的鬍子得要先刮自己的鬍子，只是您要小心：鬍子刮了可是長不回來的。

更換武將的臉譜



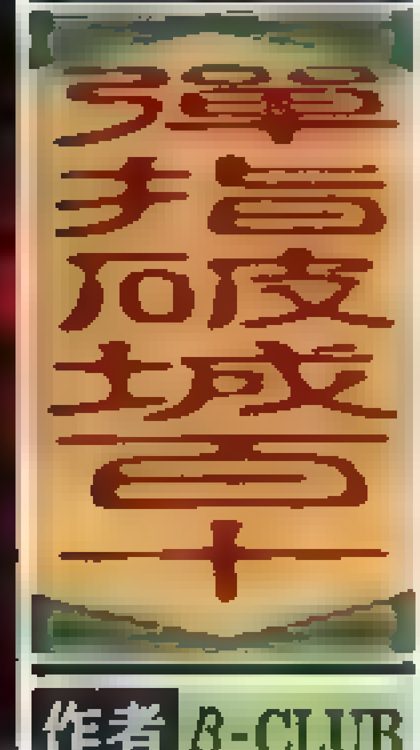
修改武將資料還不過癮嗎？沒關係，還有那縣資料供你修改，包括開發度、存糧、治水等等，還有各種兵器存量、士兵數，隨你高興，這下你就不需要整天在那大禹治水了。

前面說過，加強版只是附加機能，並未修改內容，所以四代中的密技也都還能用，不過有了加強版的編輯功能後，似乎密技算不上什麼，總而言之，期待將近　年之久的「　國志 power up kit」終於要在暑假堂堂上市了，目前據說價錢不會超過　千元，各位就請耐心期待吧！









作者 β-CLUB

咱們這種窮窮的小伙子，買不起 PC98 又想玩 98 遊戲，只好很可憐的等改版或 DOS／V 版出現，這麼望眼欲穿的等啊等著，不知不覺中，近視都等成遠視了，唉～

雖然等的很辛苦，不過這次倒是等出了點名堂，哈哈，NEO、GETEN 製作的「臥龍傳」，沒錯吧？廢話少說，咱們立刻來看看吧！

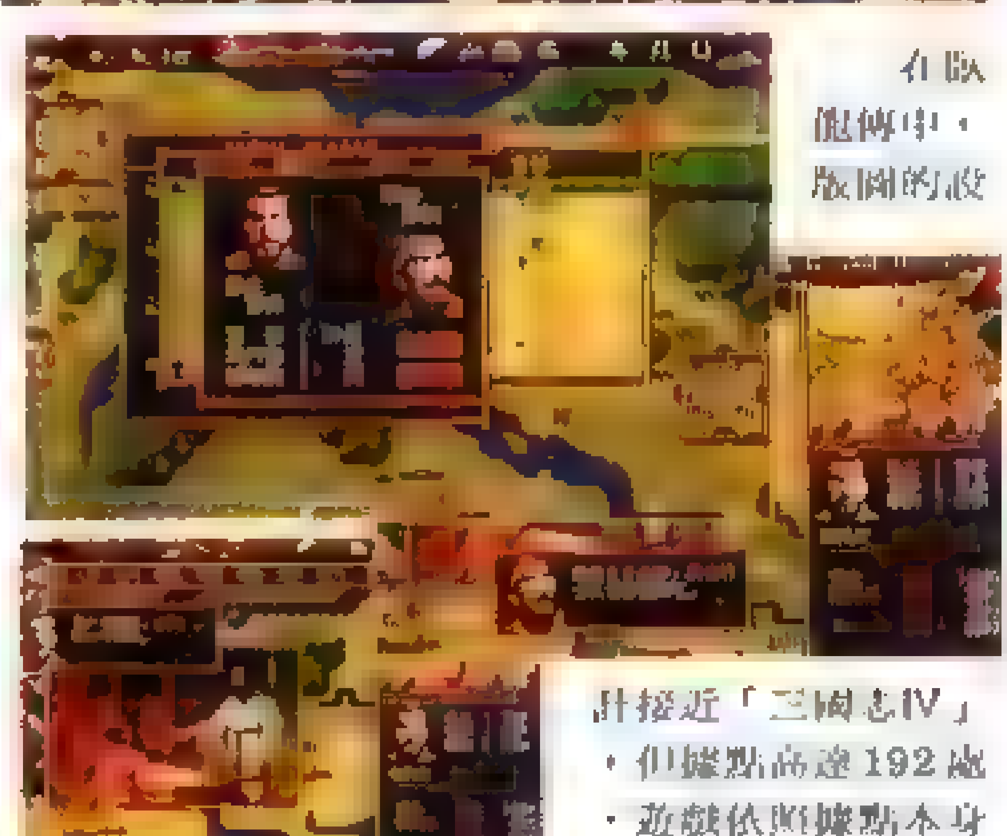
嶄新玩法的三國世界



首先，「臥龍傳－三國爭霸之計」可不是一般光榮系統的三國歷史遊戲，玩者在這款遊戲中扮演的不再是可以決定一切的君主，而是一國之謀臣，大約是宰相的角色，總之是一人之下，萬人之上就是。這和傳統的三國爭霸遊戲最大的不同之處就在於：你還有一個大老闆，換言之，你所作的決定雖然大都是可以立刻執行，不過有時也會被拒絕，好比一些國際政策或出兵之類大事，若是君主接受了，信任值就會上升，反之則下降，如果不幸降到 0，那玩家就會被掃地出門。

當然，宰相可不是這麼好當的，玩家不僅要向君主進言，講述施政方針，決定稅收，而且也要提請武將的任用命令，派遣執政官與外交官；此外，軍事系統中，玩家也要決定每月徵兵量、軍團編制，甚至可以實際操作戰場攻守。整體而言，要在何種時機表達適當的建議，說明採用的理由，以得到君主的同意及施行，就是本遊戲最大訴求。

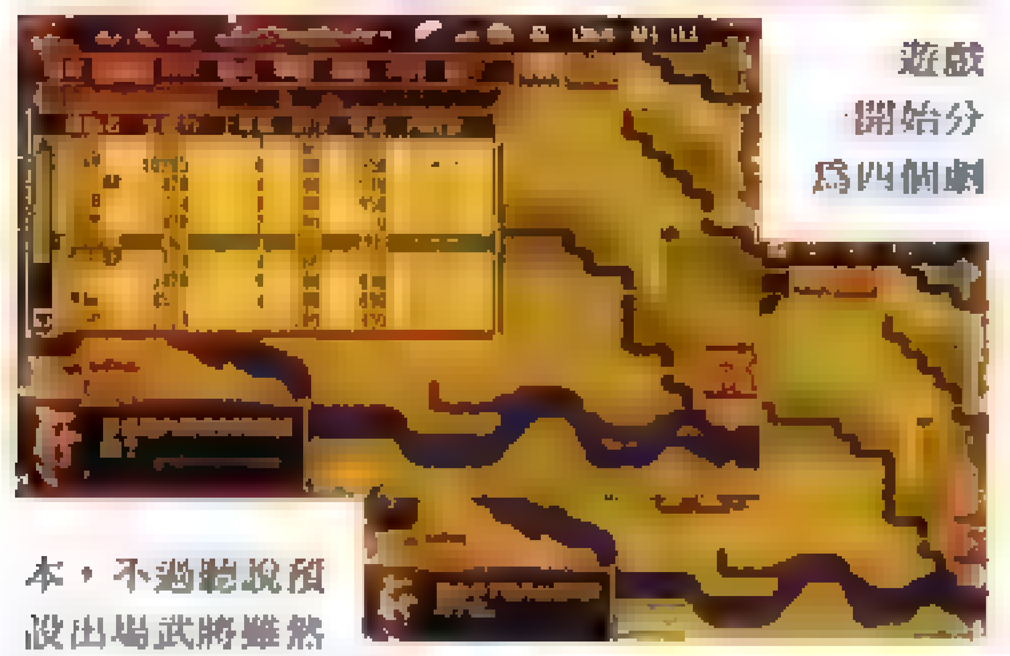
臥龍傳的舞台



在臥龍傳中，版圖的設計接近「三國志IV」，但據點高達 192 處，遊戲依照據點本身的收入、防衛力的不同而分為三種：收入及防衛力都相當高的大都市，收入與防衛力較低的中小都市，還有收入很低但防衛力相當高的關卡，這些據點的擺置相當用心，某些據點具有相當大的戰略價值，或是扼守在兩個都市群之間，或是防禦力超強，或是生產力特別多，筆者與電腦的攻防戰常常都糾結在這些關鍵都市上，如果失去一個重要都市，常常就跟著掉一大片領地，所以對玩家而言，最重要的就是搞清楚戰略要地在哪，而誰能把 192 處據點用關鍵性兵力控制者，誰就是遊戲的勝利者。







遊戲開始分為四個劇本，不過總說預設出場武將雖然有146人，但為了搭配各劇本情節，所以不可能一次出現全部的武將，舉例來說，在第一章「赤壁之戰」之卷有109人，第三章「進佔蜀地」之卷則只有94人，筆者在遊戲過程中並沒有機會增加本陣營的武將，也沒有訊息說哪個電腦陣營有增加，似乎玩家陣營的武將數就是一開始預設的那幾個人，因此一開始分配到武將數的多寡，就是取得優勢的關鍵所在，在人才眾多之時，相當方便可以運用，反之，而人才稀少時，恐怕別想有什麼機會成長。

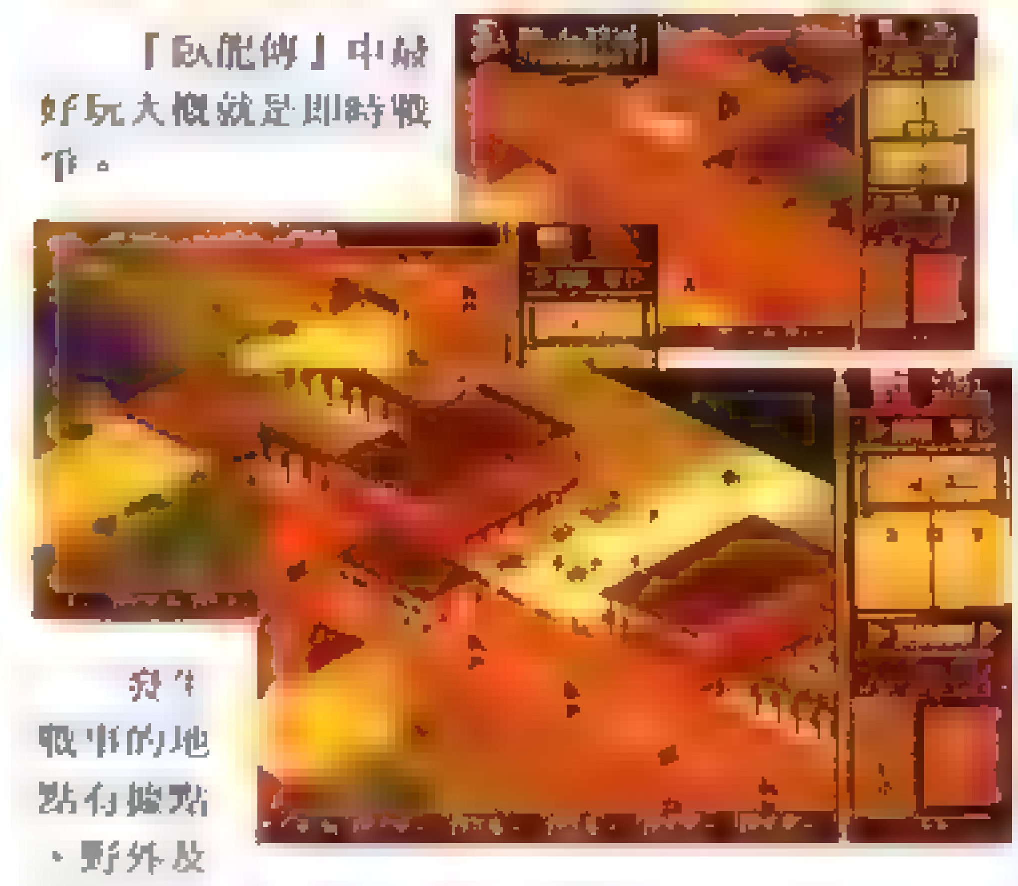
當玩者將他有限的武將派往據點擔任內政官時，武將的屬性會影響據點本身所擁有的基本參數，諸如生產力、城兵數、支持度及防災值等，其中支持度的設計類似於民心，它間接會影響生產力的增減，而且太低時還可能會發生暴動。此外，被派任內政官後，該武將會三不五時向玩家要錢進行開發，而出任外交官的武將也會討取外交經費，相當有趣的是在「臥龍傳」中是容許財政赤字的，筆者常常到月底就缺錢，而且缺的蠻兇的！

外交的運作



臥龍傳中的外交方式也有所不同，在正式進行外交活動之前，必須先任命專門行使外交任務的外交官，派遣他前往取得彼此勢力的關係情報，接著請示君主之後，再由前往締結或進行外交的動作，諸如同盟、結成共同陣線等。在外交官前往對方勢力的期間，該武將是沒辦法再擔任內政官或軍團長的；國際間關係可分為5個階段，如果與對方關係好的話，要取得共同作戰的約定就容易多了，玩家只能對關係處在「交戰」的他勢力據點派遣軍團，如果對方有軍團駐紮在該據點，到時就會有一場大戰，否則電腦會自動與駐守的城兵作戰，攻佔據點。玩家在建議開戰前最好考慮清楚，因為君主常常會不答應。

超級有趣的即時化戰爭



「臥龍傳」中最好玩大概就是即時戰爭。

發生戰事的地點有據點、野外及海外三種，而根據據點的不同，還分幾種不同的城塞地形。玩者必須由首都派遣軍團，每一軍團由一名將領帶領，分為先鋒、主將、左翼、右翼、左輔、右輔等六軍，各軍最大人數1000人只限一種兵種，軍團派出後就不能再調整或補給兵員，必須回到首都解散掉再重新編整。

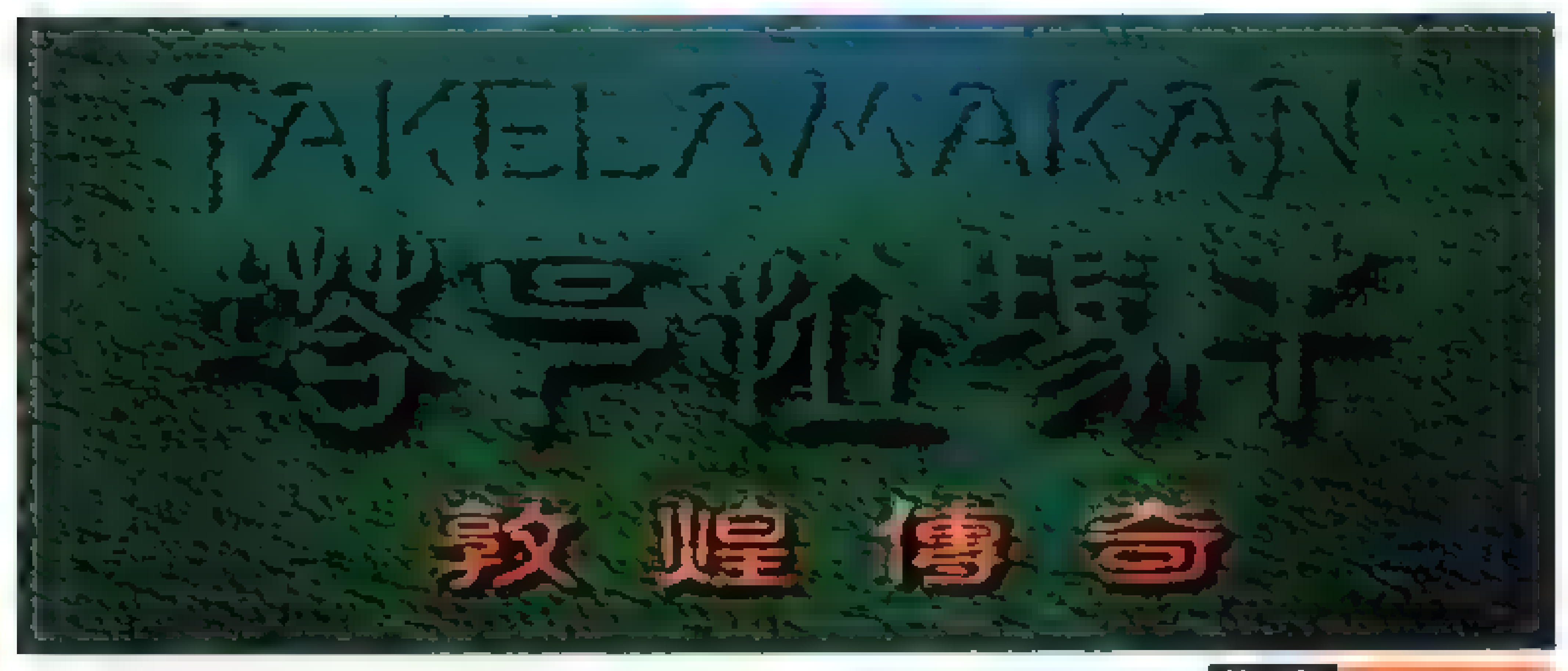
作戰時玩家用滑鼠選取預設好的陣型，部隊就會自動調度，也可以選取某一個或某幾個軍下達指令，武將的武術及統率參數會有相當影響，此外，各將領能力並不相同，有的適用於城塞戰中，有的會在野戰發揮效能，玩者可以詢問之。

結論

俗話說：「亂世出英雄」，的確，三國是一個有許多天才人物登場的時代，不過，誰才是天下第一宰相呢？這就要看你的表現了！

說了一堆哩哩囉囉的東東，希望你沒被搞亂掉，至於說這款遊戲到底好不好玩？那咱們絕對肯定的告訴你：「即時加陣型」，還有什麼比這更好呢？





作者 β-CLUB

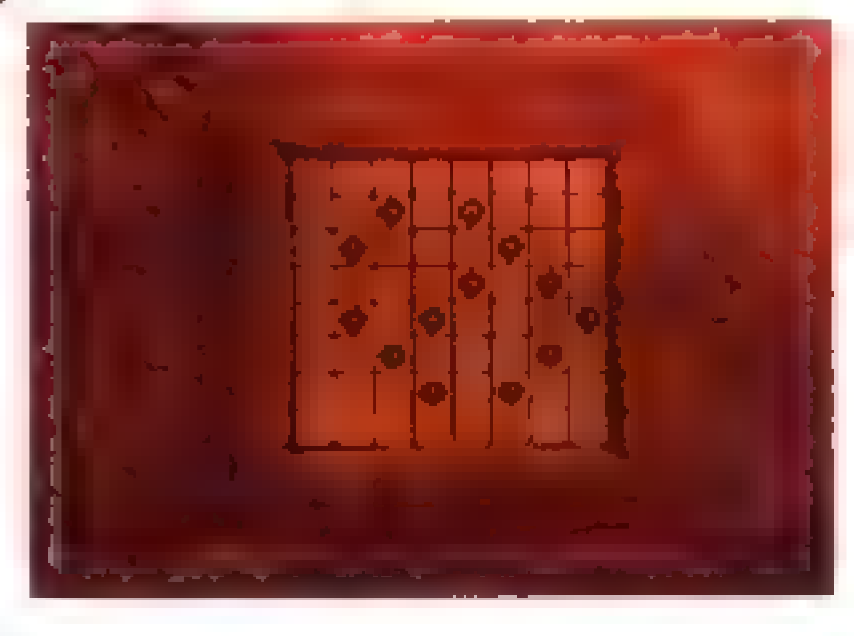
「塔克拉瑪干—敦煌傳奇」是昱泉公司第一套遊戲，但在整個遊戲的製作上卻絲毫看不出生澀的感覺，尤其是昱泉公司為製作這套遊戲前，還特別到敦煌石窟考證史料，因此整部遊戲充滿著一片中國西北的絲路風光。筆者在還沒去試玩這套遊戲前，曾看過昱泉公司所製作的錄影帶，一開始筆者就被他如電影般的片頭所深深吸引，幾乎不敢相信自己的眼睛是在看一部電影，或是在玩一部遊戲。

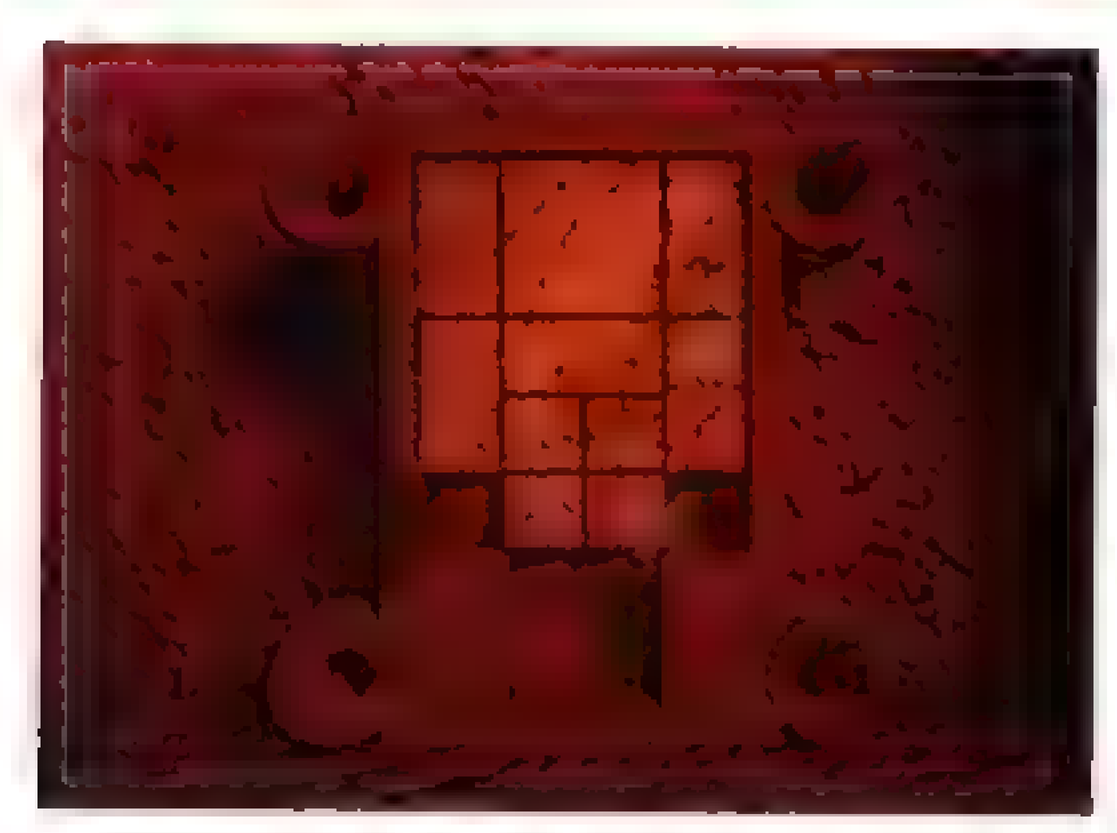


這段約有五分鐘的片頭是昱泉公司到實地去拍攝之後，再回來用電腦合成技術剪輯而成。看起來有點像「殺人月」或是「暗黑都市」的片頭，但是沒有那些遊戲作得假，一看就知道是用電腦去加工的。而這部遊戲在玩的時候彷彿置身在一部電影中，剎那間也不得不使筆者這種平常對所謂「國人自製」、或是「國內生產」的遊戲「敬而遠之」的「不忠實玩家」對這套遊戲發出讚嘆的「噓聲」。



看完精彩的片頭之後，開始進入遊戲，這時會有一名由觀音菩薩所化身的白衣老者，告訴你很久以前在敦煌某一個石窟中有一口觀音井，此井據說具有神奇的療效，但是卻住著一個害人的幻魔，不時會出現將人變為石頭，（這似乎有一點像希臘神話故事中的頭上長滿蛇的女人），只有找到這口井才能免於一死，所以大家都很想找到這口觀音井，而你的責任就是幫這群百姓進入洞穴中，擊敗幻魔，取得聖水





來醫治百姓。這位白衣老者他會化成一朵蓮花（其實就滑鼠的遊標）來指引你過關，當你看到蓮花開了就表示有這地方有關卡。（有點像剛上市的楚留香傳奇）。一進去會先看到一個宏偉的大殿，裡面坐了六尊佛像，這時你會聽到一句謎語「眼見是假，身形是真」，這時筆者望著一張八卦形的算盤，開始秉持著玩「第七訪客」的精神，一面回想著這句謎語，最後終於被解出來，至於如何破解，各位等遊戲上市時自己趕快試試看，而這才只是進入遊戲前的密碼而已。

接下來是小時候常玩的「一筆畫」，就是嵌在石牆上的飛天女神圖像要用一筆畫完，而且不能重複，看來密密麻麻的線條，但其中只有一個方法可以用一條線貫穿全圖，玩起來真是令人大呼過癮，這是進入遊戲的第二道密碼。

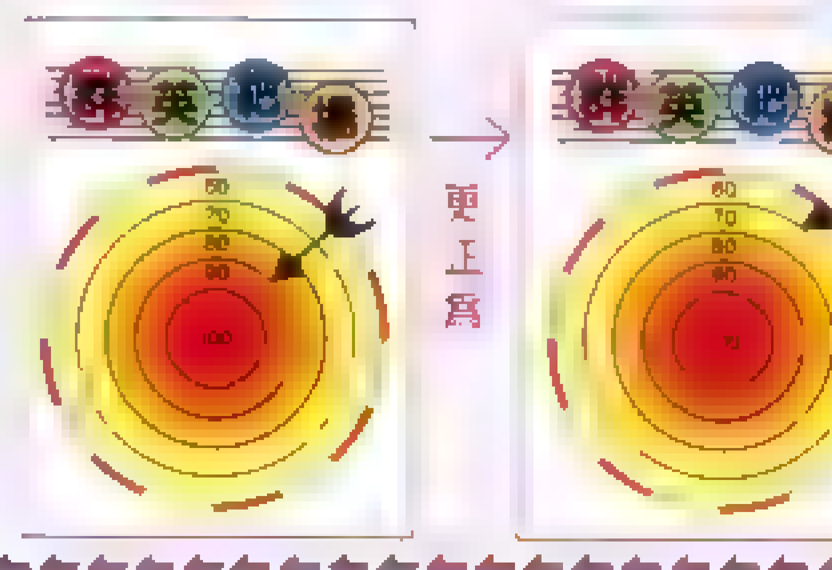
現在才算是真正開始玩這套敦煌傳奇，在石窟內共分爲金、木、水、火、土、風六洞，每一個洞又分爲前洞及後洞，所以總共有十二個關卡，每個關卡都是中國傳統的益智遊戲，如「華容道」、「金蟾吞日」，還有類似「四川省」的翻牌遊戲，即有幾組木片浮在水上，只有兩三秒的時間翻開讓人看，便立即蓋住以考驗玩家的記憶力，如果自認爲記憶力不佳，筆者在此偷偷告訴你一個小偏方，由於這套遊戲是在 WINDOWS 下執行的，所以可以利用 PRINT SCREEN 把圖印到剪貼簿上，暫時跳出遊戲到剪貼簿把圖詳細的記下來，再回到遊戲中，這樣便可以過關了，但是，這種投機的方法將使遊戲的顏色變成如負片般的黑白，所以請小心使用。

另外值得一提的是敦煌傳奇的音效，據說這是昱泉公司耗資數十萬請專屬的樂團來配樂，這絕不是那種「揷電式」的音效可比擬。尤其音效中大量的使用胡琴、揚琴、琵琶、小鼓等中國古代西域的樂器，聽起更令人有一種神遊西域的感受，尤其更特別的是其中有一關稱爲「聽音辨位」，就是在畫面中會出現一面壁畫，畫中的美女（不是東洋的美少女）會彈奏各種的樂器，這時玩家必須很敏銳的分辨出胡琴、揚琴等許多種樂器的聲音，之後再辨別這些聲音是從什麼方位發出來的，基本上對一般玩家來講是相當具有難度。

由於這是一個在 WINDOWS 下執行的遊戲，所以它的記憶體需求較大，最基本一定要有 4MB 以上的 RAM，最好是能加到 8MB，這樣才能使畫面在執行時很流暢，因爲敦煌傳奇是一個「全 3D」遊戲，爲何強調全 3D？因爲從頭到尾都是 3D 的景象，但絕不是像「毀滅戰士Ⅱ」這種「貼圖式」的 3D，而是全部用手工一張張畫出來的。所以它需要兩片光碟片光碟來搭載，當然建議雙倍數以上的光碟機來玩是比較舒服的。然而因爲筆者所玩的敦煌傳奇是未成品，所以在各關間故事性的連慣性似嫌鬆散，也感覺不出這個幻魔恐怖厲害的地方，對於一個益智遊戲而言則有餘，但對作爲一個冒險遊戲則略嫌不足。但總體說來，這部遊戲是國內罕見的大手筆、大製作，相信是值得長久習慣於西方東洋風味的國內玩家細細品味的。

極大更正啓事

上期（74 期）雜誌第 87 頁遊戲達人一光明聖使團一文，群英靶場之評分在打字時誤將手寫之 70 分誤看爲 90 分，在付印後更改不及，故在此慎重更正，並向讀者及相關出版公司致上深深的歉意……



登記／局版臺誌字第 8603 號
帳號／40423740
廣告／(07)3848088 轉 277

軟世新聞

Soft World News



運輸大亨推出
附加資料片
以異星場景與地形編輯

運輸無國界 大亨再出擊

【記者何布●美國報導】

由MICROPROSE所出推出的運輸大亨是一套相當不錯的策略小品，相信有不少玩家早已開創出百年的運輸大業，榮登運輸大亨的寶座，為了讓你再度一展雄心壯志， MICROPROSE在本月所推出的資料片，提供了異星場景來讓你在外星球開創出一番豐功偉業，黃色的沙、紅色的海加上新造型的城市景觀與交通工具，讓你在熟悉的介面下，以全新的心情來挑戰運輸大亨的寶座。

值得一提的是，資料片中還提供原始程式所沒有的地形編輯器，讓你創造出自己所滿意的地圖，藉由各種內建的編輯工具，在經過一番苦心的設計後，玩家便能構築出自己心目中最理想的運輸王國，有如擁有一座巨大華麗的模型玩具。

除上述的兩種主要功能外，資料片還做了不少細部調整，例如允許玩家選擇開始經營的年代、利用Delete鍵便能取消所有的視窗、提供定時自動存檔功能等，相信對已經擁有原始程式的玩家來說，資料片必能讓你成為更完美的運輸大亨！

暑假強檔期 松崗中文化遊戲出籠應戰

［記者尖頭鰻●台北報導］



各位有沒有發現，深受矚目的華麗冒險遊戲「HELL」似乎只聞樓梯響、不見 GAME 出來？這款在美國已於春季上市的遊戲，至今並沒有以水貨或原版包裝方式在臺灣銷售，據說主要原因是因為閻羅王說不慣英文，準備改用中文跟各位見面，負責讓閻羅王學會中文的是逐漸踏入改版市場的松崗公司，該公司發言人並表示，除了 HELL（地獄之吼）預定以中文上市之外，迷航中的寇克船長（星艦迷航記）與漂流太空的魯賓遜（太空魯賓遜）都想說中文，此外，被迫使用日文的三國群雄們也終於沉冤得雪（臥龍傳），這些人將在今年暑假與各位見面，雖然屆時說臺語不通，不過各位熟悉的國語是通的，恭喜各位！

當然，為了讓中國文化發揚光大，松崗的中文教學力求勤教嚴管、包君滿意，另外，據俊男成告訴尖頭鰻的祕密消息指出，松崗的美女玲已於五月赴美招收新生，礙於截稿日期限制，尚未得到新的學員名單，請各位密切注意尖頭鰻的最新報導。

另外，尖頭鰻第一手消息指出，去年暑期大跳票的情況今年不會再次出現，理由是預計在暑假出片的這一波遊戲其實大都原訂在春假上市，比照去年 DELAY 兩個月的標準來說，剛好 DELAY 到暑假上市，所以今年暑假各位將有豐富的選擇，當然，那些兩年前就說要在 93 年上市的遊戲，我們也相信他絕對沒有欺騙消費者的意思，各位難道不知道電腦遊戲這種洋玩意兒都是用西元計年的嗎？



軟世新聞
Soft World News

【記者 LYC ● 台北報導】

友善的狗 II THE CD-ROM
原聲原影 真實詮釋

隨著光碟的應用日漸普及，新一代的音樂文化，也大量運用多媒體 CD-ROM 來呈現創意，因為它能將豐富的資料，以傳神的方式表達給歌迷。此外，影音光碟「VIDEO CD」的興起，也是不容忽視的一個全新的發表空間。所謂 VIDEO CD，就是以視聽光碟壓製技術結合影音做成的光碟片；VIDEO CD的外形其實就跟一般的音樂 CD 一樣，所不同的是，在一片直徑只有 12 公分的 VIDEO CD 光碟片中，可以容納約 74 分鐘全螢幕、全動態影片與立體音效的數位壓縮資料。任何裝有 CD-ROM 光碟機的個人電腦，只要再加上影像解壓縮卡，便可在一般電腦上觀看，或是單純利用 VCD 播放機在電視上播放，所以 VIDEO CD 可說是一張多用的影音光碟。

「友善的狗」這套光碟，共有兩張，繼第一張「友善的狗 THE CD-ROM」推出後，又再度推出第二張光碟。這張將以 MPEG VIDEO CD 為主，你只要具備 MPEG CARD、4MB 記憶體、256 色顯示卡就可以播放 MTV 了。如果你的機器有 8MB RAM，它會執行得更漂亮、更好。此外，你也可以放在影碟機下播放，從頭開始一首一首地欣賞。



這張 VIDEO CD 強調以「原聲原影」真實呈現『友善的狗』旗下最具代表性的音樂錄影帶，而且完全以全螢幕播出，氣勢上與震撼的細膩感，都較一般光碟來得更精彩，音響也比一般電腦合成音樂棒得多。本張由超級 VJ 與大帥當主持人，在每位藝人的專輯表演之前，都會為你做詳細的音樂類型、藝人歌曲創作背景介紹，這些藝人配合著歌曲談音樂，頗有親切感，不像在電視上般地有距離。本張收錄的 MTV 專輯包括有黃品源「你怎麼捨得我難過」、黃韻玲「做我的朋友」、「如果真愛我」，張小雯「你我和世界都變了」，彭靖立「SECOND CHANCE」鋼琴演奏，蘇醒「今宵多珍重」等九位藝人的表演，其中黃品源、黃韻玲的部份更是現場演唱會的精彩實況；另外還收錄了鄭雄「走入中國」的外景專輯。

「友善的狗」運用多媒體跨越電腦市場，以創意呈現新的音樂風貌，樂迷們不僅可透過光碟欣賞音樂，更可以獲得許多音樂資訊，讓坐在電腦前進行的娛樂又多了一種選擇，這與以往的 VIDEO CD 的表現方式是截然不同的。

校園看版

本刊為鼓勵、協助校園社團活動，自本月起開闢校園看版一角供各校社團免費刊登活動訊息，歡迎同學們提供相關資料以便事前宣傳。

來信：高雄市三民區民壯路 63 號
軟體世界雜誌　校園看版收
電話：07 3848088-277、289
傳真：07-3802764
E MAIL：herblee@ksts.seed.net.tw

松濤電機營 1995

經由充實的課程、有趣的活動，在輕鬆愉悅的氣氛中帶領大家進入電機的殿堂，進而對本系的性質與未來發展有初步的認識。

● 主辦：國立中央大學
● 協辦：中央大學工學院
中央大學電機工程學系
中央大學資訊工程學系
● 營期：民國八十四年七月十日至七月十五日，為期六天
● 地點：中壢市國立中央大學
● 參加對象：全國各高級中學自然組學生
● 費用：新台幣一千陸佰圓整　● 報名期限：即日起至六月二十日止
報名查詢：請向各校訓導處查詢或電（03）4276706-871209 楊正光

軟世新聞
Soft World News

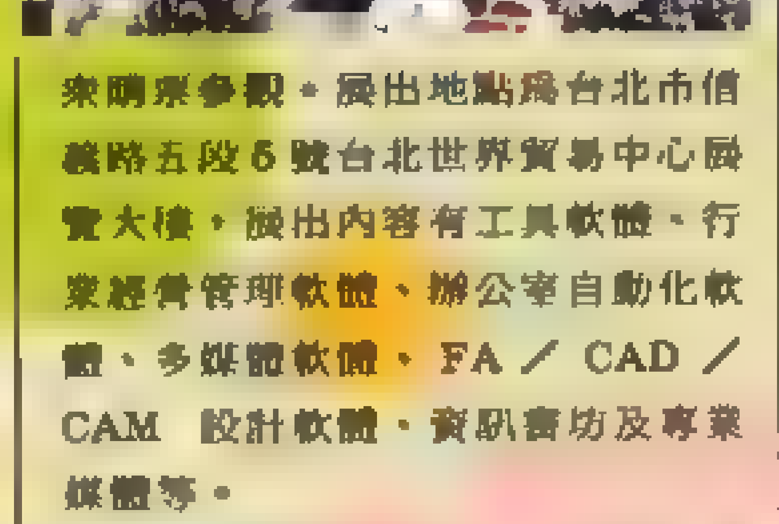
第九屆台北電腦軟體展

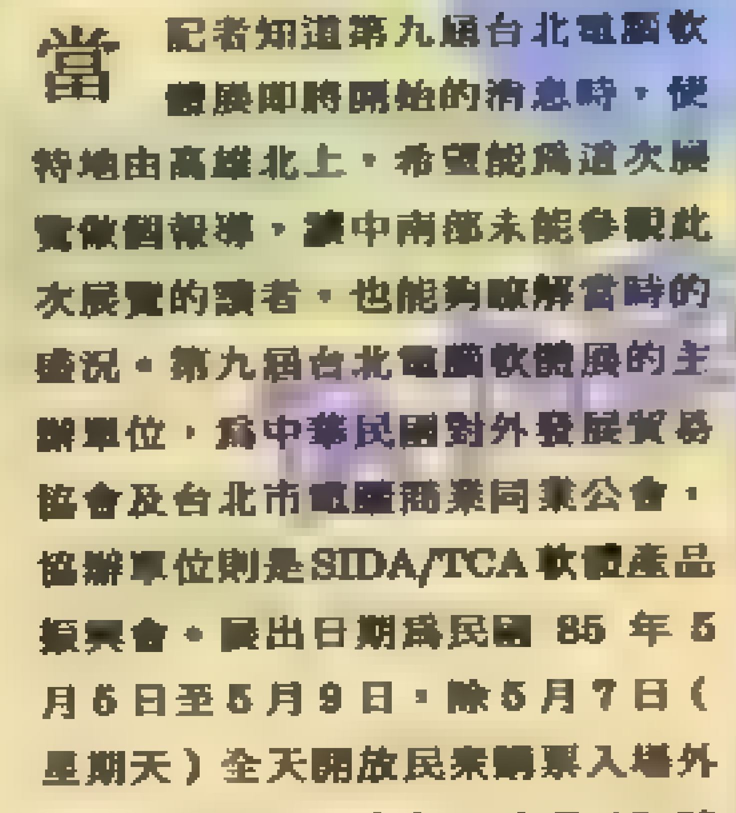
【記者 LYC ● 台北報導】











當記者知道第九屆台北電腦軟體展即將開始的消息時，便特地由高雄北上，希望能爲這次展覽做個報導，讓中南部未能參觀此次展覽的讀者，也能夠瞭解當時的盛況。第九屆台北電腦軟體展的主辦單位，爲中華民國對外發展貿易協會及台北市電腦商業同業公會，協辦單位則是SIDA/TCA軟體產品振興會。展出日期爲民國 85 年 5 月 6 日至 5 月 9 日，除 5 月 7 日（星期天）全天開放民衆購票入場外，其餘四天每日上午 9 時至 12 時，限制只有持有參觀證的業者入場，而下午 12 時至 5 時則開放讓民衆購票參觀。展出地點爲台北市信義路五段 5 號台北世界貿易中心展覽大樓，展出內容有工具軟體、行業經營管理軟體、辦公室自動化軟體、多媒體軟體、FA／CAD／CAM 設計軟體、資訊書坊及專業媒體等。

在這次的會場中，以 IBM 的 OS/2 WARP 3.0 中文版的聲勢最爲浩大。據稱它的 32 位元先佔多工環境不僅可以同時支援 DOS 及 WINDOWS，而且整套系統安裝簡便，支援 PCMCIA 卡的一插即用及其它多種驅動元件，備有INTE-



RNET 連線用軟體及 IBM Works 等 32 位元整合軟體之 BonusPak 等等，吸引了不少參觀者駐足。其它像微軟（ Microsoft ）、宏碁、圖蕎等廠商，也紛紛使出一些絕招來吸引人潮，如白雪公主的話劇表演、憑 DM 換可樂、巨大恐龍等，可說是無奇不有，自然也達到了這些廠商的目的。





在這次的電腦展中，參展的遊戲廠商相當少，因此記者大概也只對於一些比較能吸引玩者注意的消息來加以報導。在這次參展的電腦廠商中，大宇的聲勢算是比較浩大，其中比較引人注意的，便是『塔克拉瑪干』的展示。『塔克拉瑪干』的遊戲類型較像前一陣子頗為知名的『第七訪客』，內容以敦煌古蹟為背景，處處都呈現著相當華麗的畫面效果，流露出中國古代的偉大遺產之風貌；而且在某些關卡，將有一些難易適中的謎題來考驗玩家，使得遊戲頗富挑戰性。該遊戲原本預定將由三希資訊代理，但是因為某些因素，後來成為大宇所代理。至於大宇其它所展示的遊戲，除了『仙劍奇俠傳』及『 MISS 阿性』預定在暑假推出外，其它都尚未確定，而且也未出現較新的展示畫面，所以記者便不再多加以報導了。



隨後記者在世紀縱橫所展示的現場遇到赤日的企劃林莒強先生，根據林先生表示，世紀縱橫將於今年陸續推出幾個遊戲：『赤日』為即時策略遊戲，將於七月底推出；『摩羅王朝』則是 RPG ，預定於九月發行；而推出後頗受注目的『中國』，也預定將推出二代，基本上與一代同樣屬於策略遊戲，但是將以三國時代為背景，整個型態會比較類似『三國志』的方式，而戰鬥則將採用 640 × 480 256 色高解析度畫面，並以 45 度斜向的視角來製作，相信可以呈現相當驚人



的畫面效果。『中國Ⅱ』將預定在十一月完成。

曾代理『護劍客』、『友善的狗』的學道公司，此次也在現場推



出了新的產品一『友善的狗Ⅱ』VIDEO CD，它將改變以往的靜態模式，變成以歌星藝人的演唱 MTV 為主；內容一共收集了友善之狗公司旗下的九位藝人的表演，並以全螢幕播出。在每位藝人表演之前，還有主持人名 VJ 與大維為你解說音樂類型、藝人歌曲創作背景介紹，使人能夠更輕易地瞭解該藝人所表現的風格形態。

在參觀完整個會展後，老實說，記者有一點點的失望，因為就讀者較關心的遊戲方面來說，有關遊戲的廠商實在太少，再加上沒有多少新遊戲展示，所以能報導給讀者的，可說是並不多。因此記者便多放些在電腦展現場所拍攝的照片，讓諸位讀者多少都能體會一下現場的熱鬧氣氛。聽說在六、七月時還有些相關的電腦會展，如果有機會的話，再讓記者為各位作更詳細的報導。



軟世新聞
Soft World News

【記者 LYC ● 台北報導】

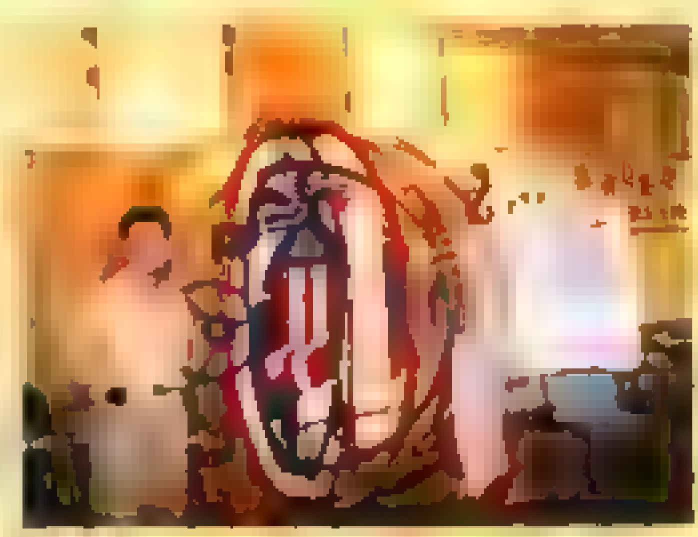
超級玩家俱樂部聯誼活動

由希資訊股份有限公司所成立的超級玩家俱樂部，於五月上旬舉辦了第一次的聯誼活動，吸引了不少電腦及遊樂器的 GAME 迷參加。這次活動的期間是 5 月 6、7 日兩天，時間為上午 11:00 至下午 9:00，地點在台北市忠孝東路五段 297 號的明德春天百貨地下一樓文化廣場。除了主辦單位的超級玩家俱樂部外，協辦單位有電腦玩家雜誌社、尖端出版社、台大電玩社、明德春天百貨公司、財團法人台北藝術家文教推廣基金會、衛視中文台及兒童日報；贊助單位則有台灣松下電器股份有限公司、羅技電子有限公司、第三波文化事業股份有限公司、趨勢科技股份有限公司、熊貓軟體股份有限公司、松



崗電腦圖書資料股份有限公司、旭青企業有限公司、智冠科技有限公司及華義國際股份有限公司等。記者為此特地由高雄北上，為各為讀者報導有關此次盛會的實況。

當記者剛進入會場時，就被一個甚為怪異的球型物體所吸引。據負責的鍾先生表示，這是用來模擬無重力狀態的訓練器，通常被用來訓練太空人及飛行員。不須動力能源，只要旁邊有　位人員控制球體





的轉動即可。記者因為曾試過可 360 度轉動的大型電玩 R360，對這個類似的機器自然頗為好奇，就充當了第一個乘坐者。結果歷經了近一分鐘的的天旋地轉，下來時差點沒躺平了。記者的結論是：如果你會暈車的話，可別想不開去試試這玩意兒，包你『回味無窮』。

這次聯誼活動的場地，共分為好幾部份：前面的高台為主持人主持整個節目進行的地方，高台四周則擺滿了電腦、遊樂器及螢幕，提供作玩家參加電玩比賽的地方；高台右邊是跳蚤市場，可讓玩家帶著自己不用的各種電腦遊戲、遊樂器或遊戲卡匣、CD 等，在這個地方互相交流買賣。據在場的台大電玩社員表示，他們負責擔任電玩大賽的裁判及跳蚤市場的經營，以賺取些社費。看來他們賣力的情形，誰說玩 GAME 的孩子會變壞的？台大電玩社可在現場提供了不錯的榜樣。在跳蚤市場的右側，是兒童日報所在的攤位，而靠近入口的最右側，則擺放著不少電腦及遊樂器，提供各種不同類型的遊戲讓參觀者試玩。

至於高台的左方，除了有一些桌椅供人休息之外，較吸引人注意的，就是電玩留言板。現場有不少玩家提筆留言，也有些人用『畫』的表現出自己的心聲，各式各樣的留言，可說是千奇百怪，無奇不有。休息區的左邊是記者剛才所提過的無重力模擬器，而最左邊則是軟



軟世新聞

Soft World News





體驗賣區，展售著各種遊樂器，週邊配備及遊戲。在入口旁的場地後方是服務台，除了提供各項服務外，也讓玩家報名參加成為超級玩家俱樂部的會員，由現場看來，可有不少玩家參加哩！

整個活動當中，不時舉辦數場的有獎徵答活動，只見主持人所詢問的，果然都是如他所宣稱的像『中華民國的國父是誰？』如此簡單的問題；雖然聽音樂辨認遊戲的問題則稍難了些，但是只要有人敢上台，不管是否答對，一樣都可以抱著獎品下台。眼看著台下踴躍的盛況，看來這項皆大歡喜的徵答活動，可以改名成『獎品大放送』，或許更符合當時的情形。除了獎徵答活動之外，會場還有專人就搖桿及病毒這兩方面，為現場的玩家做個大致上的講解，例如搖桿的種類、病毒的分類及特性，讓聽眾在聽完了演講之後，對這些方面多少擁有一定的瞭解。





至於整個活動的高潮，自然是電玩大賽了。這次電玩大賽一共有三種比賽項目：電腦上的 DOOM Ⅱ、3DO 上的 VR 快打及侍魂。DOOM Ⅱ自然是各位讀者都耳熟能詳的，至於後兩項則是大型電玩上頗為知名的格鬥遊戲，後來也改版至遊樂器上。DOOM Ⅱ的比賽方式是採取連線死鬥模式，由二人一同連線比賽，在五分鐘內互相激戰，以擊敗人數最多者為優勝。後兩項則簡單多了，就是勝者為王，敗者為寇。經過兩天來的初賽、複賽、開放的擂台賽及總決賽，三項比賽的結果終於在最後一天揭曉。DOOM Ⅱ的優勝者為陳怡謙，得到的獎品為包括 MPEG 卡、聲霸卡及喇叭的多媒體套件；VR 快打的優勝者為林羣民，獲得 3DO 主機一台；最多人參加的侍魂則由林育徵奪魁，得到價值萬餘元的 SATURN 主機一台！看來他們此趟的收穫還真的不淺哦！



在最後的摸彩活動及獎品大放送中，兩天來的聯誼活動終告一個段落了；據活動主辦人尹總經理表示，超級玩家俱樂部預計將於暑假期間南下舉辦另一場活動，以彌補中南部玩家無法參加此次活動的遺珠之憾。看來中南部的讀者可以期待另一場的盛會囉！

6月20日
激情登場

聖少女戰隊

大情聖－沼田俊，將在度帶領5名妙齡少女「聖少女戰隊」挑戰邪惡的卡魯那帝國，您知道沼田俊與眾美女之間的羅曼史嗎？還讓您在「聖少女戰隊II」出版前複習一下吧？定價 600元

限

成人玩家強烈反應、與其消極抵制，不如響應遊戲分級制度，所以本產品全面明確標示「限制級」標誌再度敬告未成年玩家們，請勿購買，也請全省經銷商勿將此產品賣給未成年之玩家，以免造成身心污染，謝謝！！

中區總代理 歐首國際(股)有限公司
台中市大墩十街180號
TEL：(04)320-1687

南區總代理 飛福有限公司
高雄市九如二路57號7樓之8
TEL：(07)311 1666



卒業 Graduation

有教無類嗎？
你真能坐懷不亂，
的問題女學生，
面對這群嬌滴滴

享譽PC-98界的知名遊戲—卒業
終於在千呼萬喚中登陸台灣了
這款美少女養成
無論是在人物造型也好，
遊戲 也好，
都 水準的一貫風格，
讓你玩的 呼過癮

【少女養成遊戲經典名作】

美少女養成遊戲的經典之作，精緻可愛的畫面，動人的音樂以及擬真的語音在在都會令你愛不釋手。



華義國際
HWAEI INTERNATION

郵政劃撥，戶名：華義國際股份有限公司 帳號：18081544，請註明遊戲名稱及通訊地址。

台北市吉林路144巷11號地下一樓 TEL:(02)567 4817 FAX:(02)581 5072 BBS:(02)581-5071



MAMI SHIMURA
SHIZUKA NAKAMOTO
KIYOMI ARAI
MIKA KATO

發燒好評熱賣中!!

PC-98改版電玩

NEWS

強力好評熱賣中!!

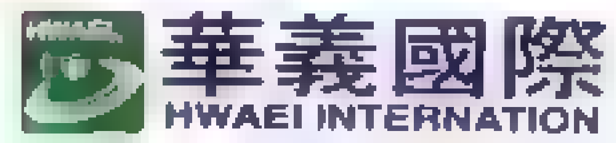
マクロス
MACROSS

最新型態的太空模擬戰略遊戲
從「超時空要塞」艦上的物質生產
武器配置、到各式戰鬥機種的開發
全部都由你一手掌控，帶您進入
「超時空要塞」的宇宙冒險世界中
定價 699元

●著作權所有
HEAD ROOM
定價：700元

中區總代理 歐首國際(股)有限公司
台中市大墩十街180號
TEL：(04)320 1687

南區總代理 飛福有限公司
高雄市九如二路57號7樓之8
TEL：(07)311-1666



Gray stone Saga

灰石傳奇
～魔界之泉～
模擬戰略RPG

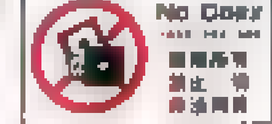
在這塊以[illegible]法[illegible]支配[illegible]切的古老大陸上[illegible]決定次世代統治者的戰[illegible]魔界死靈的復活[illegible]四大[illegible]力鬥爭[illegible]你要如何在這充滿危[illegible]險的大地上奪[illegible]主的寶座呢[illegible]

超越時空的模擬戰略[illegible]PG[illegible]驚心動魄的戰鬥畫面[illegible]起的精彩劇情[illegible]將帶您進入這古[illegible]神秘的[illegible]世界！



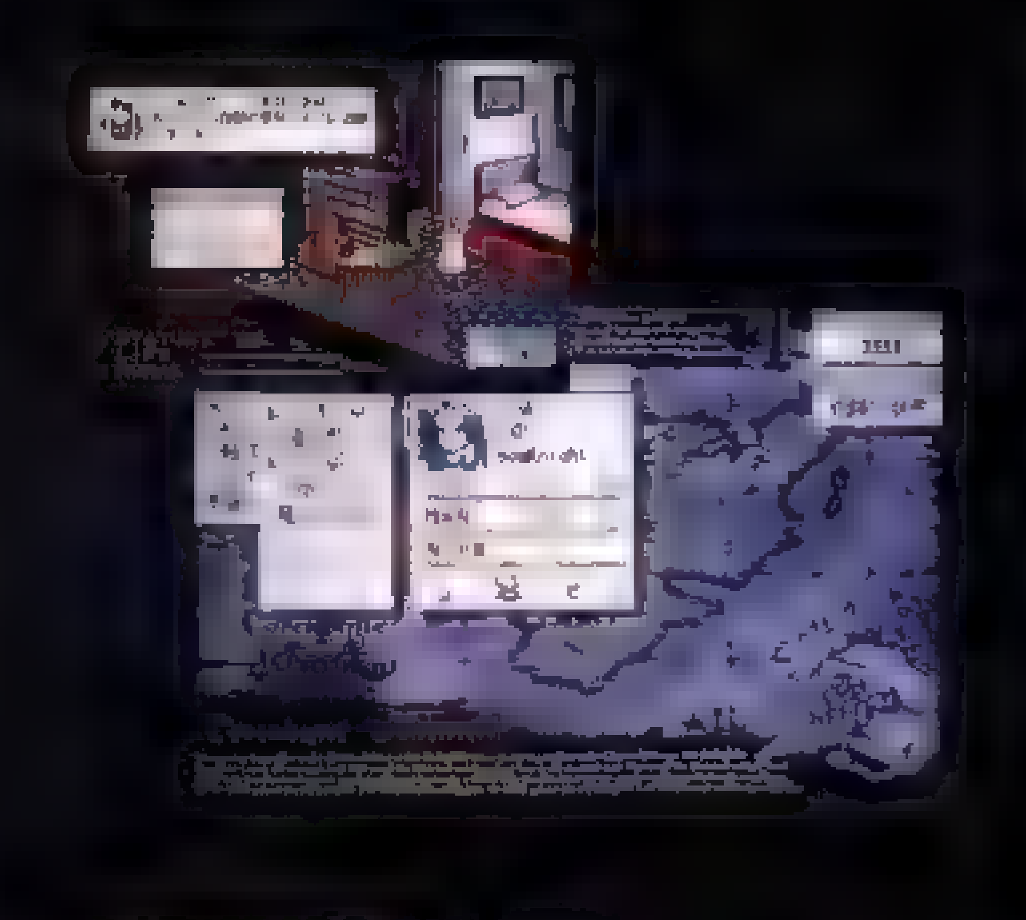
華義國際
HWAEI INTERNATION

郵政劃撥，戶名：華義國際股份有限公司　帳號：18081544，請註明遊戲名稱及通訊地址。
台北市新生北路二段45巷21號　TEL (02)581-2672 FAX (02)581-2699 BBS (02)581-5071



日本年度最新型態「模擬虛幻」遊戲的超級代表作。

您知道什麼是日本最新型態「模擬虛幻」的遊戲嗎？多線式的進行方式無法預料的故事情節，您的任何決定都將影響下一分鐘的劇情發展及最後的結局。一個完全真實卻又虛幻飄渺的時空，讓您完全置身在彷彿神話電影般的情節中，由您主導劇情的發展，展開一連串的冒險故事。在這發生在「弗連森」大陸上的奇幻故事─魔界之泉，將帶您進入這無法想像，變化多端的神奇世界中！

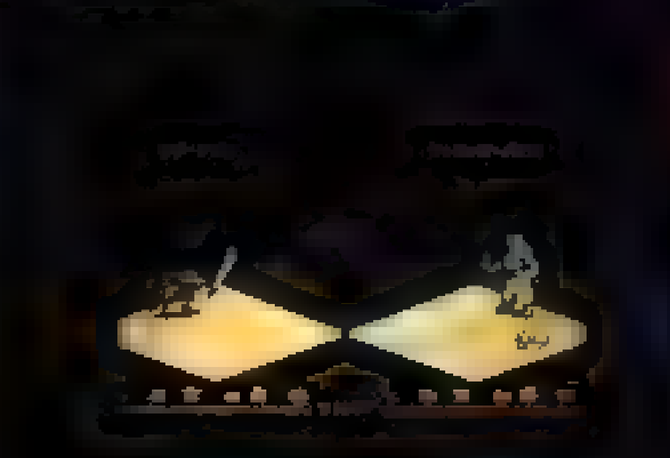






6月中旬 強勢登場





©著作權所有 Pegasus Japan Corp

熟C & ASM語言，並且對PC GAME有濃厚的興趣者，華義國際張開雙手迎接你的到來，有意者請來電(02)567-4817梁先生

中區總代理 歐肯國際(股)有限公司
台中市大墩十街180號
TEL：(04)320-1687

南部總代理 飛福有限公司
高雄市九如一路57號7樓之8
TEL：(07)311-1666

華義國際 HWAEI INTERNATION

POWER DoLLS 2

Detachment of Limited Line Service

戰火女神浴火重生，重裝美少女全新再出擊!!

7月中旬

重裝出擊 敬請期待

95年消費性育樂多媒體展

238

SCENARIO SIMULATION GAME

特勤機甲隊2

特勤機甲隊

你知道歐爾尼的獨立戰爭史嗎？特勤機甲隊的眾多美少女將再度重返戰場。如果您還沒玩過特勤機甲隊 I 這支高水準的模擬戰略遊戲的話那您就可能就落伍了。

定價：　元

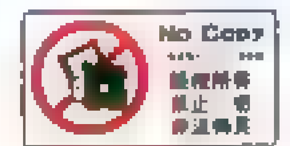
POWER DoLLS



華義國際
HWAEI INTERNATION

郵政劃撥，戶名：華義國際股份有限公司　帳號：18081544，請註明遊戲名稱及通訊地址。

台北市吉林路144巷11號地下　樓　TEL.(02)567 4817　FAX (02)581 5072　BBS (02)581 5071



遊戲共和國

獨樂GAME不如與眾玩GAME

!WARNING!

戴了再玩

您認為電影"桃色機密"的虛擬世界是噱頭?您能想像十幾個人一起開賽車、駕經典戰機、坐魔毯、闖迷宮、逛鬼屋、捉迷藏,是什麼樣的刺激感覺?台灣有個虛擬的桃花源,裡頭有許多神奇的設備,有些你聽過的,有些沒有,還有許多雜誌、書籍、漫畫、電腦,你除了下班唱KTV外,現在應該加入這裡!!

- 提供全球最新模擬真實遊戲:頭盔、三度空間滑翔、立體賽車、F16飛行模擬設備,立體高傳真音效
- PLAYSTATION、SATURN次世代主機平台網路比賽擂台等
- 試玩新遊戲、介紹遊戲新知、交換遊戲心得、比賽競技、和遊戲作者面對面交流,還有很多很多



遊戲共和國
文生資訊股份有限公司
TEL: 886 2-5811285

憑此印花於6/20前加入會員可享有特價優待(原價5000)現優待2500
請利用郵撥帳號:11849 2578戶名:文生資訊股份有限公司並附上:姓名、住址、電話

歡迎來到 Virgin 原裝光碟遊戲世界



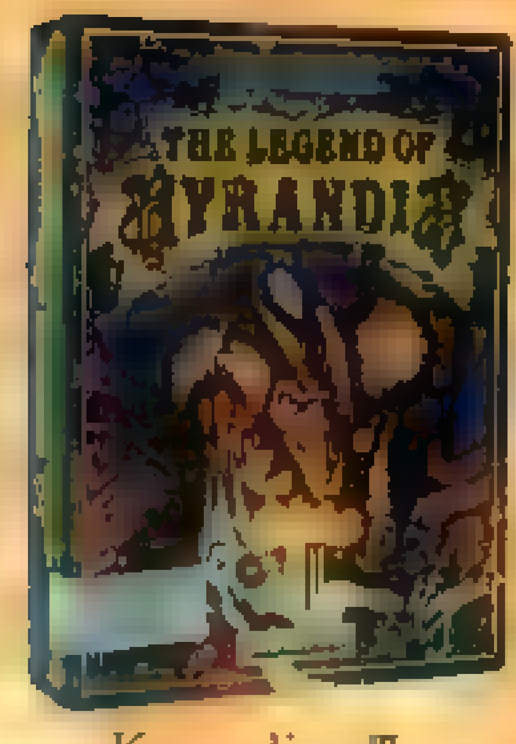
LOST EDEN
失落的伊甸園
片 CD 裝



THE DAEDALUS ENCOUNTER
宇宙冒險家
片 CD 裝



IRON ASSAULT
鐵血殺手
片 CD 裝



Kyrandia Ⅲ
凱蘭迪亞傳奇Ⅲ
片 CD 裝



CREATURE SHOCK
異星特警
片 CD 裝



NASCAR RACING
雲絲頓賽車
片 CD 裝



D-DAY OPERATION OVERLORD
大君主戰役
片 CD 裝

片片強打．寓教於樂．限量發行熱賣中！

廣告所述產品經 Virgin Interactive 公司正式授權在中華民國臺灣地區獨家發行，Virgin Interactive 享有著作權，請勿任意拷貝複製；或在中華民國著作法第八十七條規定下，嚴禁私自進口廣告所述產品在中華民國臺灣公開銷售，以免觸犯中華民國第九十三條著作權法。

第三波專賣門市部暨全省電腦門市店及書局均售



Virgin Interactive Entertainment Inc



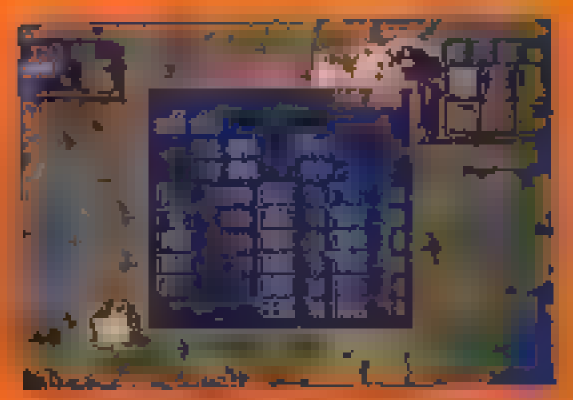
認明第三波光碟產品貼紙您才能買到真正原廠包裝、物美價廉的 Virgin 產品。

台灣區獨家代理 生產製造
第3波文化事業股份有限公司


三國志
IV
威力加強版


中文版








楚留香傳奇
《黃金檔劇情・黃金檔遊戲》
研展開發
第3波文化事業股份有限公司
本廣告所提及之產品及商標名皆為各該公司所有

RAVEN

SSI

生化超人

CyClones

異星生化軍團大舉

進攻地球，殘存地球勢力利用

部份異星科技發展防衛武力。

玩者扮演接受生化手術改

造過的一人戰隊，潛入敵

境刺殺敵人主帥，沿路

將遭遇如猛虎出閘之

生化機械獸

前進過關

鐵的誘惑

- 閃躲與攻擊等動作十分迅速，螢幕捲動流暢，加上如電影般動畫及第一人稱視角畫。
- 數位化語音及音效，戰鬥時如拳拳到肉，罩罩生風。
- 任務種類繁多，要找到真正的謎題，必須付出血的代價！







軟體世界

智冠科技有限公司

你將控制著一個訓練有素的飛行中隊，從事各種衝突百出的飛行任務，並大膽摧毀敵人的老窩。

CES評鑑最佳飛行遊戲！

● Super VGA 畫面 出神入化的3D技巧，如觀賞電影般的畫面及令人心神炫惑的聲音音效和數位語音。

● 第一人稱觀點的故事和飛行戰鬥 使飛行模擬更趨真實。

● 專為各式玩家設計的難易等級。

叛艦迷航－正義之旅

BATTLE FOR JACOB'S STAR

給你速度與完全操控！穿梭在不留情的漫漫宇宙！

RENEGADE

SSI

代理製作發行



軟體世界

智冠科技有限公司


龍穴歷險記
DRAGON'S LAIR
CD-ROM
龍穴歷險記
CD-ROM版
英雄救美新戲碼上演！
黛芬妮公主被變形魔綁架了！
咱們的大英雄德克必須使出渾身解數，
勇闖27關魔龍佈下的天羅地網，才能
達成任務。
自認為腦筋靈活、手腳俐落嗎？這是你
自我驗証的最佳選擇。
READYSOFT
SOFT WORLD
軟體世界



CD-ROM
PANZER GENERAL
裝甲元帥
PANZER GENERAL
推出CD-ROM版 & 磁片版
一個擁有傳統戰略遊戲特點更兼具娛樂效果的戰略遊戲
除了參加會戰從事軍旅生涯外，還可選擇扮演盟軍或德軍進行單一戰役，共有36種不同的戰場，囊括二次大戰歐陸主要戰役，從D－Day到入侵蘇聯；同時還有數個假想戰役，計畫已久卻從未付諸行動的海獅計畫，甚至還有1945年入侵美國華盛頓。
本遊戲採榮譽點數制，只要消滅敵軍、佔領城市或打了場漂亮的勝仗，榮譽點數會直線上昇，這將有助於你購買更精良的單位與武器。約有350種單位種類供你選擇——從虎式坦克到B－17飛行堡壘一應具全。
640＊480，256色Super VGA顯示畫面，詳細呈現二次大戰的各式

阿拉丁傳奇

—精靈魔咒

傳奇！ 神化！ 不可思議！

Al-Qadim

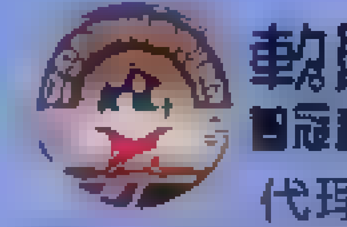
在神秘異域的阿拉伯世界沒有什麼。不可能的事！

精靈魔咒

邀您同遊▶精靈魔咒◀的天地，
遁地過海，尋回失落的榮譽和你失蹤的新娘！



SSI 角色扮演精緻表現



軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

軟體世界熱情熱賣！



一魚兩吃 好康倒相報
龍穴歷險記（原價700元）
+太空英豪（原價700元）
兩大CD-ROM版一套購買只要
台幣 990元 而已！
嘿嘿！來抓我呀！
能逃得過我的瘋狂大射擊？
CD-ROM版
READYSOFT
千鈞一髮的驚險動作！全螢幕、全過程的精彩動畫！
龍潭虎穴般的各場景！人物們逗趣奇妙的舉手投足！
救我的英雄在那兒？
太空英豪
自古美女多薄命？
哈哈！天下第一宇宙超級大英雄就是我！
不！這不是身為冒險天才的我的下場！
軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行
SPACE ACE



全部帶回家
一次玩個夠
GOLF
——高貴又不貴，
大師級高爾夫，
包括主遊戲、鄉村及標準球場三包裝！
JACK NICKLAUS
HOCKEY
——瘋狂冰上遊，
1995年最新冰上曲棍球大賽！
HOCKEY 95
ACCOLADE
HardBall III
BASEBALL
——燃燒の野球，
第三代主遊戲加所有大聯盟
及球員資料片三合一版！
AMERICAN FOOTBALL
——狂野足球賽，
讓您品味正統
美式足球規則、
人工智慧和
教練生涯！
LIVE ACTION FOOTBALL
ACCOLADE
UNNECESSARY ROUGHNESS
WITH THE
——火爆足球場，
親自下場操戈，
動作性十足，戰術、
戰略卓越！
FOOTBALL
軟體世界
代理製作發行
NFL
SPORT












不是桃竹苗的玩家 這兒沒你事
桃竹苗玩家動員令
天下無敵
新產品發表
CD PLAYER
省錢的消費趨勢
玩家省錢的新門市



焰紅的太陽

血的大地

交織著無盡的貪婪

與

哀嚎

UNALIS

連史巴克都說中文了!

八段精采故事，每段都充滿神秘色彩
八次不同任務，每次都是未知的挑戰
遊戲中包含大量精彩動畫、電影音效，和音樂
多線式遊戲進行，多重結局玩法

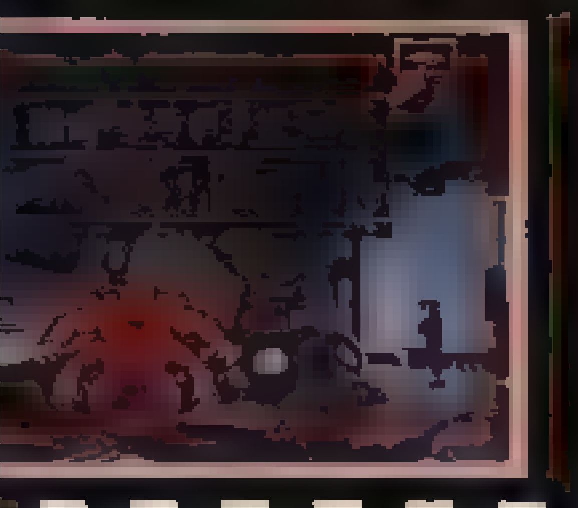
STAR TREK

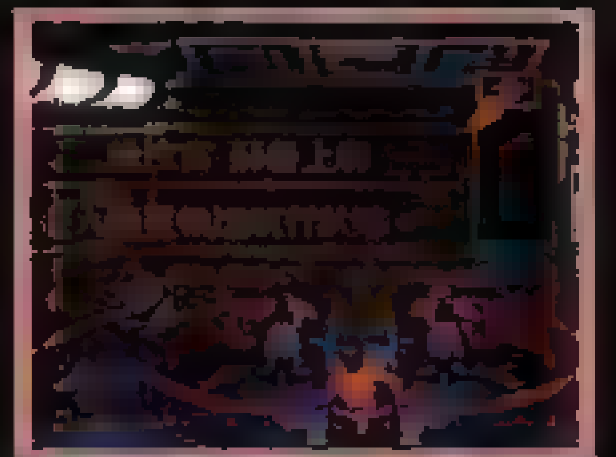
隆重上市

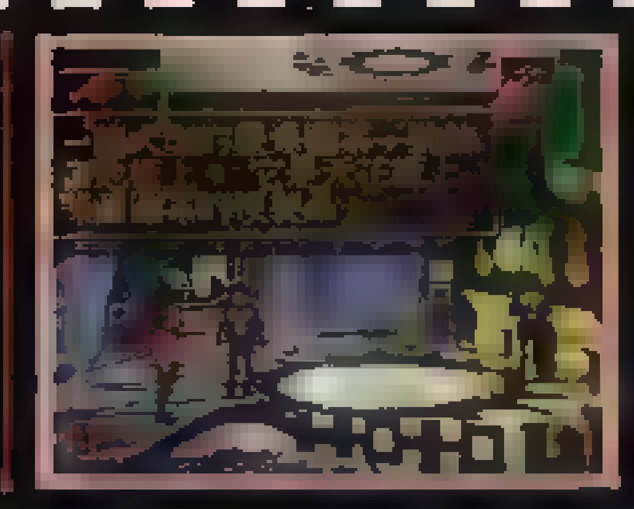
星艦迷航記

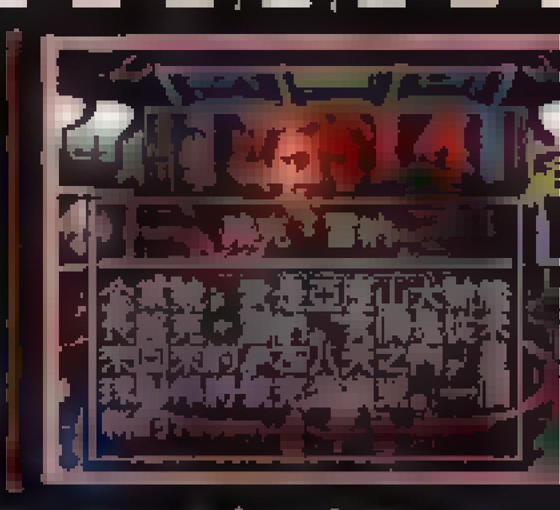
審判儀式

中文光碟版









已購買英文磁片版的玩家請注意
金額：$200
7042762

CASE ... 下列人才
PC-98 ... DOS/V ...
PC ...
以上人員待遇從優，意者請洽松崗電腦有限公司
TEL:(02)704-2762

松崗電腦圖書資料股份有限公司



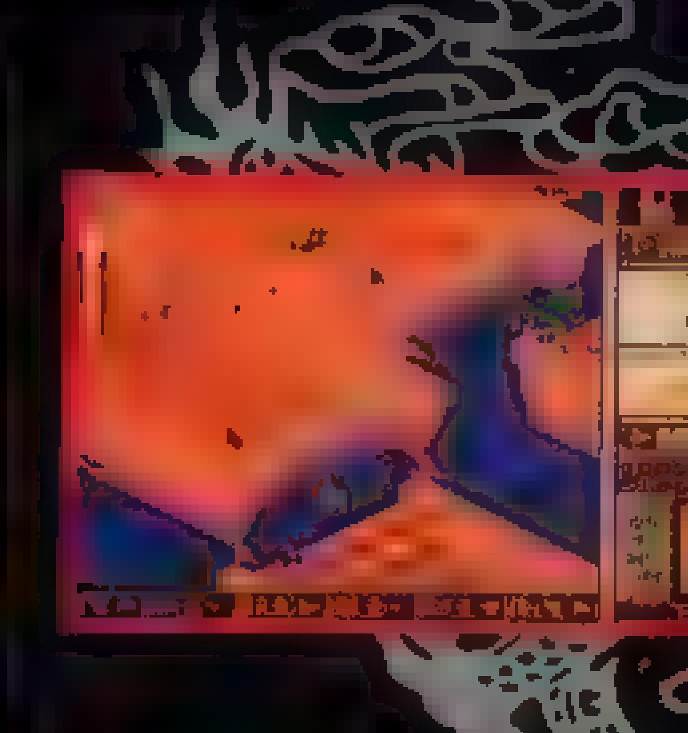
在這一次的三國演義上，你不是劉備，不是曹操，更不是孫權，你可以是臥龍諸葛亮、龐統或者東吳鬼才周瑜，甚至是狡猾的司馬懿……別忘了，「不戰而屈人之兵，決勝於千里之外」。





在三國歷史上，誰才是天下第一軍師？

‧第一個以軍師身分參與的三國兵棋遊戲
‧獨具的戰鬥音效撼動人心弦
‧緊張、刺激的即時戰鬥系統
‧視窗式操作界面，輕易即可上手
‧可向君主進言內政方針
‧提供多種攻防陣形，大戰一觸即發



NEO•GETEN

文筆佳、愛玩遊戲的人們有福了
因為[illegible]鄉能更早玩到新遊戲啦
[illegible]意者請洽松崗休閒軟體部
TEL:(02)704-2762轉146徐先生

UNALIS. 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL 台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行



松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL. 台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

UNALIS.


全歲年度 最佳劇情
最佳美術
最佳音效
的精典鉅作
位命運坎坷的王子
個魔法橫行的世界
一場詭異的暴風雨
一種無法避免的復仇宿命
一段謎樣般美麗
恐懼的冒險故事
PC CD-ROM
魔法師鬥曲
全球"着魔"中
TEMPEST
上演時間
6月20日
上演地點
下一個暴風雨的夜晚
購買地點
各大經銷專賣店
C&E 全崴資訊股份有限公司
COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.
TEL:(02)561-2508
© 1996 C&E, INC.

太陽底下的新鮮事

光碟版

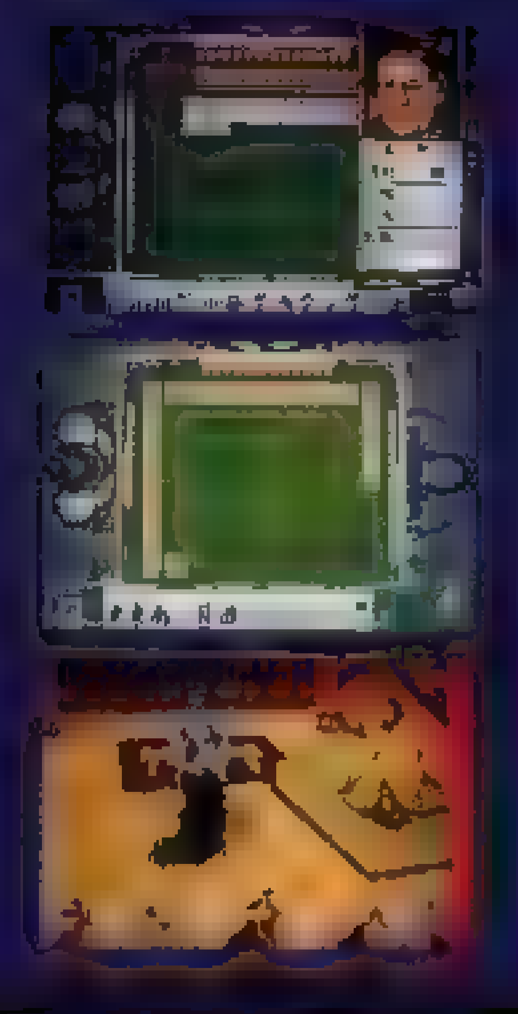
模擬大型飛動之力作 炫目 刺激

提供您益智性的加分遊戲

九個太陽

雷神資訊科技股份有限公司 製作
台中市文心路四段81號五樓之1 TEL:(04)2930324

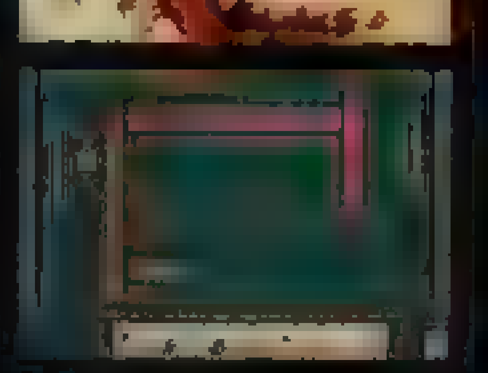
三國志之牌戰風雲





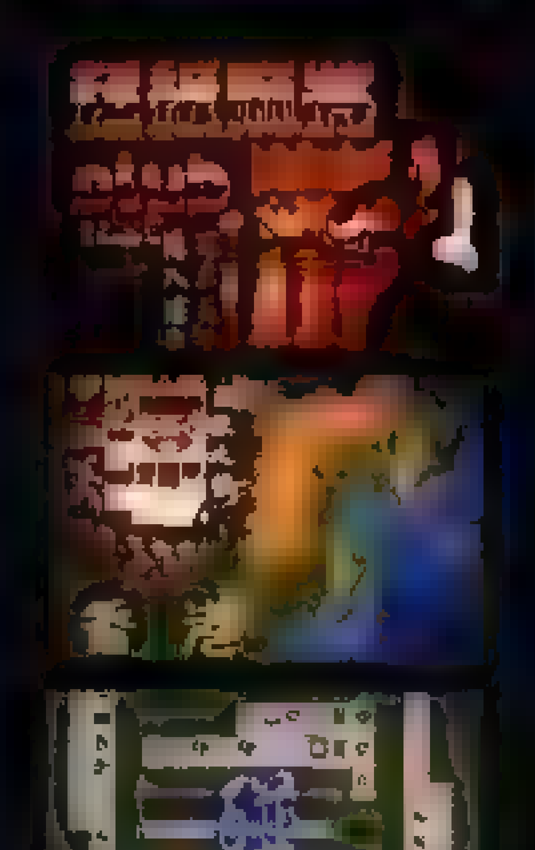






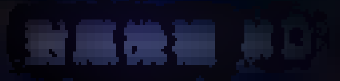








俱樂部

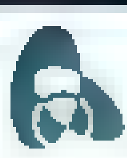




現在同業以星蹟某大偵探社
要想辦法挖掘美女們衣裙下的商業機密，
你，是否可以擔起此等重大責任？
甚至抱得美人歸？
現在，該是你出發的時刻了。

NEWS----

校園電玩社.電波接收中...
只要您想要爲貴校電玩社注入新血者,立即回函備妥以下資料,
就可獲得本公司任一產品之DEMO片,另享有活動參與及優惠價格..
來函請備【校名、校址、社團負責人或聯絡人、通訊電話及地址、
社團人數】



松詮資訊有限公司
CREATON SOFTECH INC
台北市水源路93號8樓
8F.NO 93 Shoei Yuan Road Taipei
Taiwan R.O.C
TEL:(02)365 4228 FAX:(02)365 0808

預　定　五　月　下　旬　整　軍　上　市

戰棋

三國志 戰 略風格

軍象棋 棋 術精髓

戰略遊戲架構；棋奕遊戲規則。
地形變化萬則；深具遊戲張力。
山林、沙漠、雪地、平原、水戰，
中國古戰場重現。
人物服飾、造型，引經據典描繪；
中國水墨畫風，勾勒神州風貌。
正規軍隊編制外，並設計刺客、說客、道士等特殊功能棋子。
講求戰略運用；具備整軍治軍。



松詮資訊有限公司
CREATON SOFTECH INC.

台北市水源路 93號 8樓
8F,NO 93,Shoei Yuan Road
Taipei, Taiwan R O C

TEL (02)3654228
FAX (02)3650808

SPACE WAR SIMULATION

銀河英雄伝説 III SP

美麗的銀河！正在燃燒中！

威力引爆中！

BOTHTEC

for Windows

CD-ROM

高速接近中！

銀河英雄伝説

SCREEN SAVER & 壁紙集



活潑亮麗的美少女們
將伴您展開一連串
幻夢般的旅程
You've played action games. And scanned graphics files. Now experience
women and hot action of Japanese Anime, with Megatech's
graphics hand-sculpted for your PC.
But kept the software for
中文版全新上市！
熱情開發中！
強勁熱賣中！
COBRA MISSION
DRAGON KNIGHT
METAL&LACE
THE BATTLE OF THE ROBO BABES
眼鏡蛇任務
龍騎士 III
機甲之夢
請至全省及香港地區電腦門市、書局指名選購，或電洽本公司，部份遊戲不適合 18 歲以下玩者！各式遊戲精品即將引爆上市
微波軟體
MEGATECH


模擬
城市2000中文版



模擬城市 2000
配合全國都市發展計劃
強制推行全民建築保險

建保一
超級光碟大補帖 【付費】

英文完整光碟版 ＋ 中文磁碟版

模擬城市 2000 超級光碟大補帖，不只收錄了原裝英文模擬城市 2000 完整版所有程式，更收錄了模擬城市 2000 中文磁碟版，雙重建保系統享受，完全獨立，請千萬別投保任何來路不明的國外原裝建保。

建保二
中文磁碟版 【付費】

模擬城市 2000 中文磁碟版將取代模擬 2000 英文版的發行，模擬城市 2000 將進入中文時代，讓你在全國都市發展計劃中，享受中文的全民建保。

建保三
中文更新版 【免費】

曾經擁有模擬城市 2000 英文版的建保玩家，別以為你所支付的"保費"沒有着落，我們將履行模擬城市政府的諾言，讓全民享受建保的保障，請模擬城市全市民衆，立刻把購買登記卡（建保卡）或購買證明（保戶身份證明，手冊內），連同姓名地址電話資料，一同寄回智冠科技，將免費升級爲中文版，享受建保，請支持

全民健保，保障全民！
預定上市日期 .... 六月 ....

鬼屋魔影

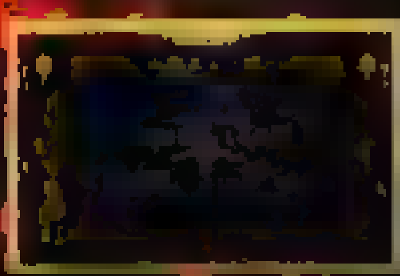
ALONE IN THE DARK 3

特級試玩享受

多媒體世界光碟雜誌第八期
專屬提供
鬼屋魔影3英文試玩版
請千萬別錯過！！

鬼屋魔影3中文光碟版
由於法國方面製作延誤，本遊戲亦延後至十一月下旬出版，特此向廣大的玩家致歉



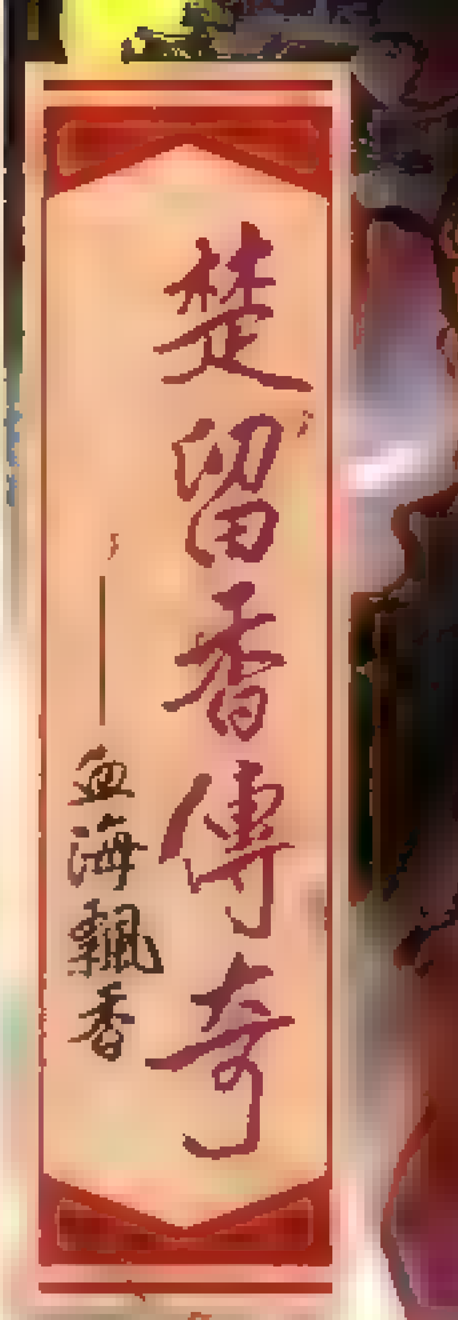






革命性的互動冒險遊戲
即將以中文形式在你的眼前出現







出版公司／第三波

本文作者／楚　雲

繼武學大師金庸後，古龍大俠的曠世武俠創作"楚留香傳奇"，也由第三波改編成PC版搬上螢幕與玩家們見面。筆者個人對於這兩位前輩高人的所言所行絕對相信，甚至對其所描繪的武功傳承、江湖大勢亦絕不保留的捧爲圭臬，只可惜經過數十寒暑苦練，不僅"易筋經"、"彈指神通"等高深武功一概不通，江湖大俠之風流倜儻之瀟灑亦沒學會，不過他們的武俠巨作倒是讀破好幾卷；看到本遊戲出片消息後趕快向老編要來玩，以一圓多年的大俠夢，而要想玩就得接受老編的壓榨，"玩完遊戲時得交出對遊戲的個人看法。"（以下就是敝人之淺見，當然無法像吳祚仙之流的特約作家相比，什錦麵竟也能與遊戲扯上關係算是鬧功一流。）

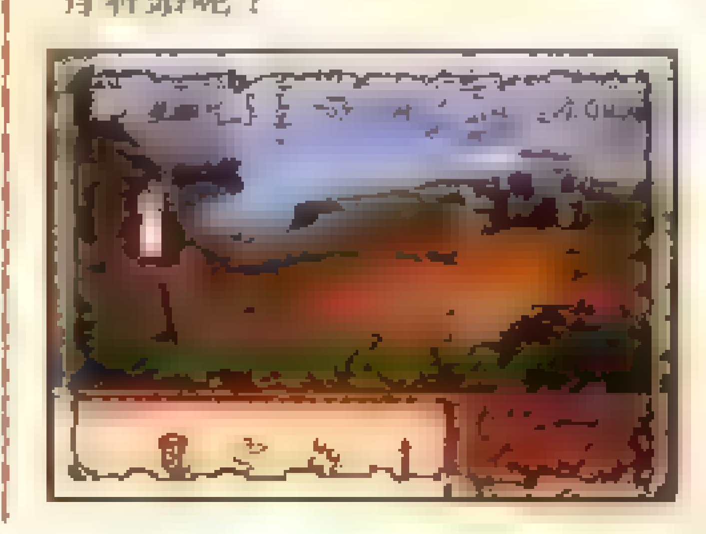






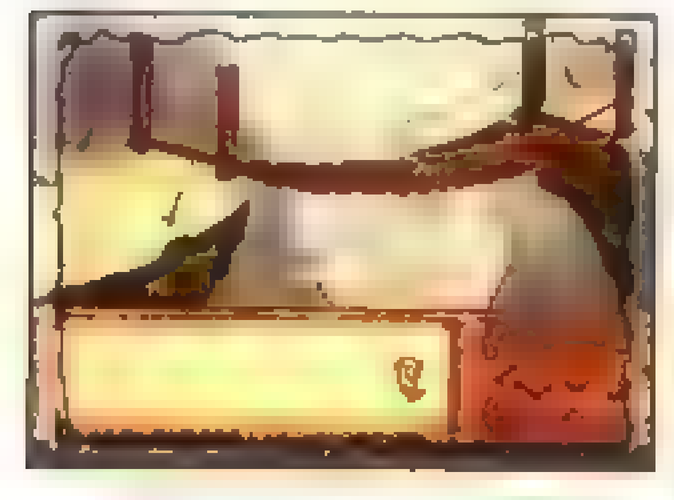
整段故事的敘述就從楚留香發現左又錚、西門千、靈鷲子及札木合等四人的屍體展開調查開始，經過抽絲剝繭的找出這些命案背後的陰謀及揭穿無花偽善的真面目爲止；我想古大俠本人大概不喜歡傳統武俠小說中的練功情節，這從他的主角人物大都開始就已武功蓋世可窺知　、，所以玩家也無須像張無忌在武當山上爲了尋訪六位師父而乾著急或是到蝴蝶谷找胡青牛醫病而忙得暈頭轉向。一開始你就是大俠，當然大俠就得有大俠的行徑，遊戲中雖有三種身份讓你裝扮，只是你還得像某咖啡的廣告詞一樣"忠於原味"，按照原書的描述打扮成大富商張嘯林，不然像遊戲中其他兩種身份（平常人或窮人），你會發現故事根本發展不下去，不僅小釣童、乞丐沒看到，連快意堂賭坊的大門也別想進去，更用說要繼續遊戲了了！

遊戲故事因係由名著小說改編而成，所以不會出現太過突兀的情節，只是設計者可能受限於製作成本或時間之考慮，有些情節在敘述上就以一、兩筆代過，像香帥要化裝成張嘯林時，在原書的敘述讓讀者能感受到一代大俠的氣派及排場，可是在遊戲中就只是換裝了事；而像在快意堂中的賭局，一場賭局是爲了與冷秋魂見面，另一場賭局是與黑珍珠的對賭，在遊戲中根本是莫明其妙突然結束，如果沒有看過原著的玩家，還真是被搞得滿頭霧水。當然就遊戲本身而言，並不能說是遊戲的缺點，只是設計者如能再對遊戲多花點心思，譬如多加幾張圖或說明之類的東西，這樣整個遊戲是不是會更活，更有看頭呢？

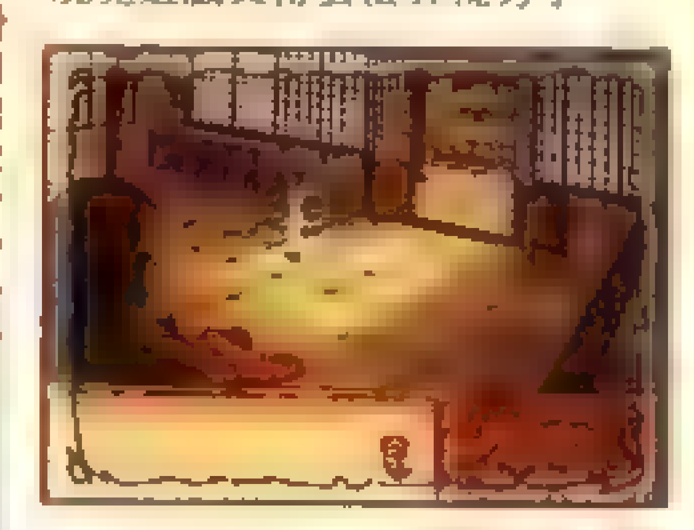




遊戲的劇情係採用直線方式來進行，畫面上有些場景在劇情尚未發展到時，是無法開啓，這樣的好處是玩家比較不用像無頭蒼蠅一樣到處亂闖，缺點是如在某處卡住，除非把它解開，否則遊戲只好停擺了。（有些遊戲就曾為了謎題解不開，筆者因而把它束之高閣。）就一個冒險遊戲的謎題與其難度來說，本遊戲之謎題並不會故意刁難玩家，有些較難的謎題都有提示，且提示的部份還算蠻清楚的。幾處機關門的開啓設計上就頗具巧思，如運用佛珠、打狗棒、花瓶或佛龕等不同的方式來開啓秘門，在視覺效果上是很新鮮的作法。



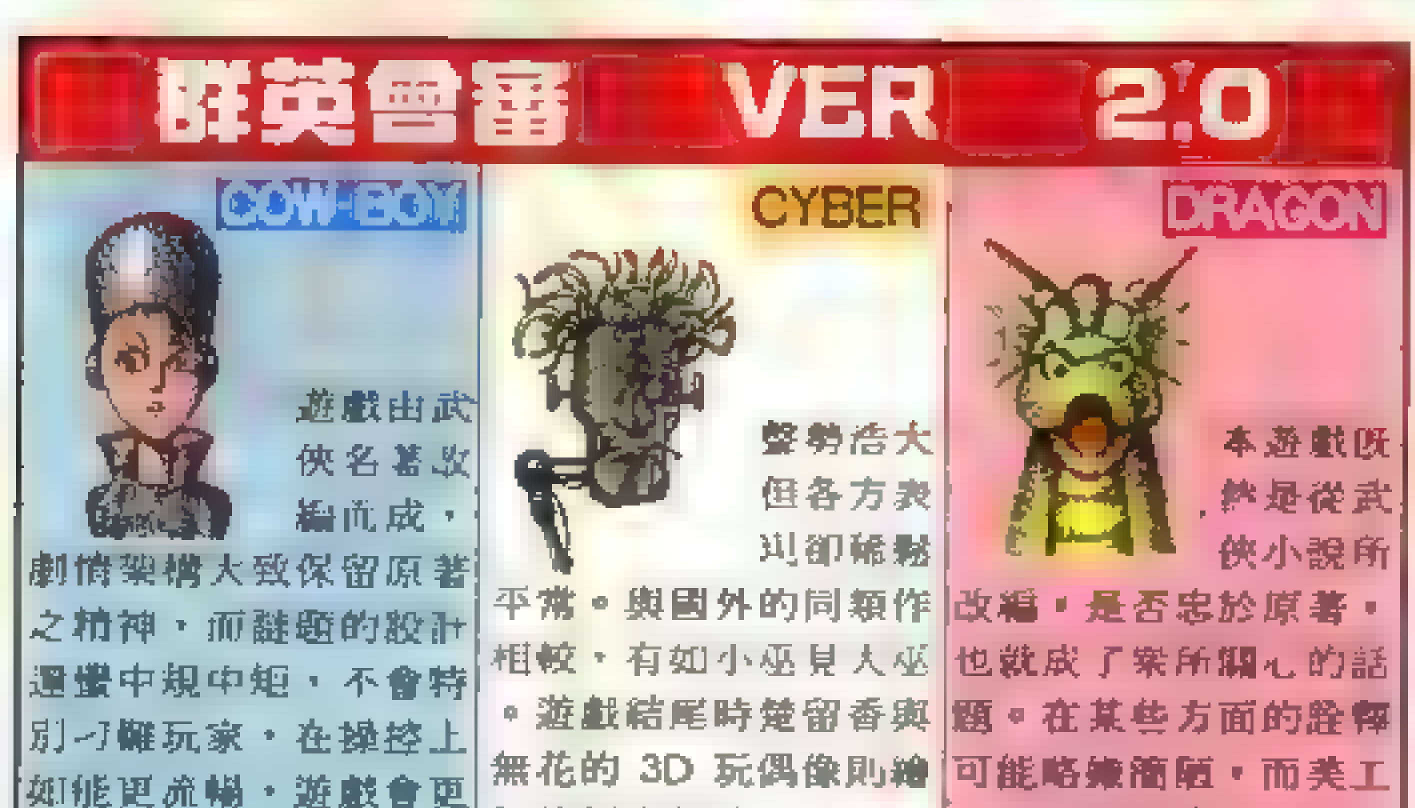
設計者為了加強遊戲的娛樂成份，在遊戲中增添了一些趣味性的小事物，像楚留香夜半時會習慣性的摸著鼻子或是拿著扇子猛搧，或是在硃砂門庭院外的小溪，每次走過你就會看到一隻小王八在那裏游水，當你在思考解謎時你的主角不再是呆呆的杵在那裏一動也不動，而像是活生生的人在螢幕上；這種劇情式小動作如能在遊戲中多用些，相信會使遊戲生色不少。而設定畫面上以烏龜、小狗等四種不同動物來代表其速度快慢，設計者蠻有心想讓遊戲更具俏皮性，只是圖形介面在此筆觸不是那麼清晰，讓我這個八百多度的大近視眼屏氣凝視了老半天才搞清狀況，看來玩完遊戲又得去檢查視力了。

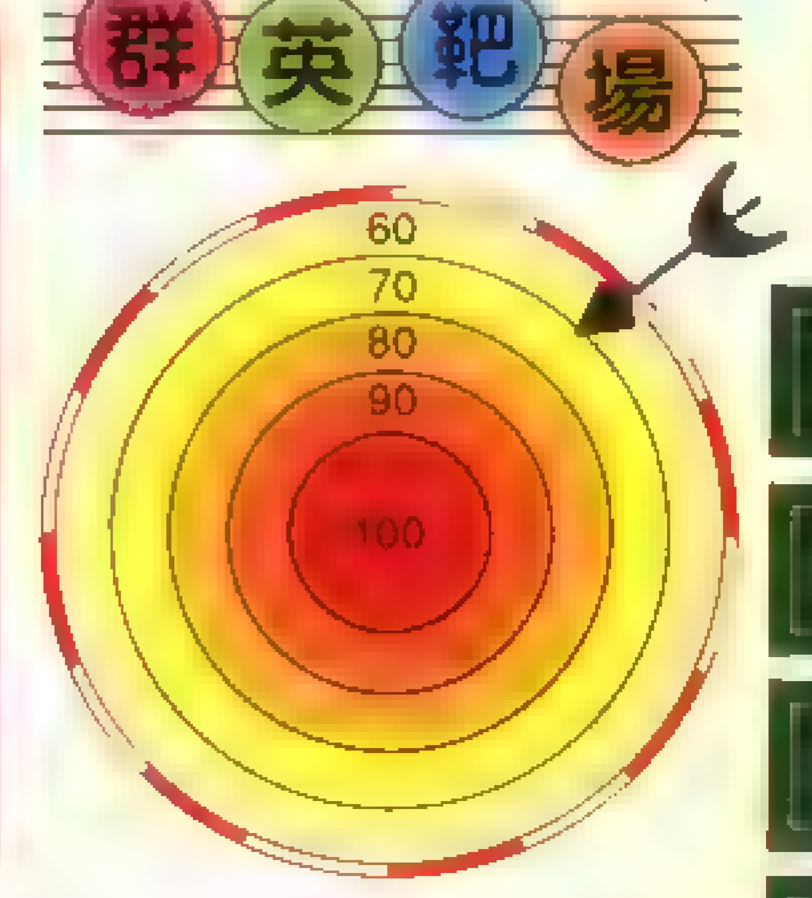


遊戲在操控上雖然是以滑鼠的左右鍵切換即可進行，但有些部份並不很順手，像在客棧中兩位食客提到快意堂賭坊那段對話，每次我都得切換好幾次才能走到客棧外；而有些畫面物品的點選死角切割並不理想，使得物品放置時要一試再試，如果玩家耐心差些，遊戲又要卡住，設計者又要挨罵了，多冤枉啊！而當玩家從烏衣庵回到大街上，有機會不妨再去齒香的老婆婆那裏，你會發現一個有趣現象，試試看，蠻好玩的。

最後我們來談遊戲的美工部份，本遊戲是一個古裝武俠形態的遊戲，在分類上大致與軟體世界的金庸作品及大宇的軒轅劍系列較屬於同質性的產品；我們就以這幾家不同公司的遊戲，來看其各自不同風格的畫面處理方式。軟世的作品在用色上較為鮮豔亮麗，而第三波與大宇的顏色選擇上則較喜用冷色系列，畫面的感覺會較柔；而在畫工部份，則楚留香傳奇在人物的刻劃上就不似鹿鼎記或[illegible]那樣的細膩；如以女孩子的化粧來形容這三家公司的產品，軟世好似一個盛裝赴會的貴夫人，大宇的畫法就像一個上班族的打扮，而第三波的風格就是一個輕描淡裝的少女了。這幾種畫風的優劣個人無法給以評分，因為美醜這種東西是很主觀的看法，每種畫法皆有其擁護者，而你問我喜歡那種畫風，那就像選舉投票一樣，投給我們喜歡的，對不對？











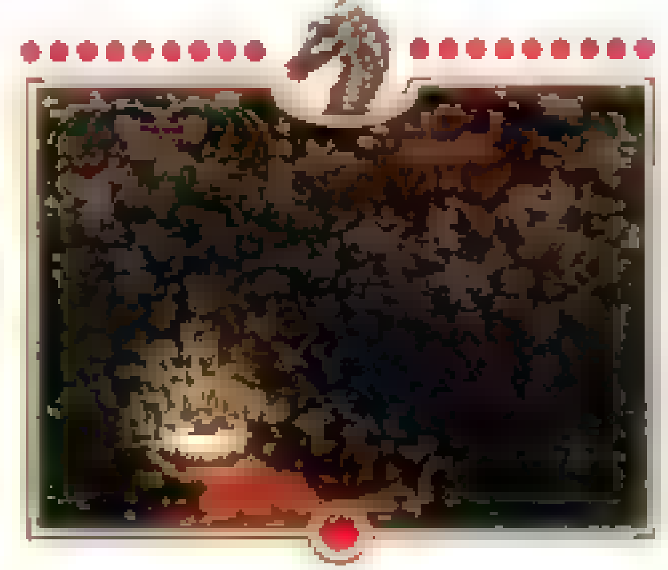
●出版公司／軟體世界

本文作者／Knight



在兩千年以前 Sartans 將世界劃分成 Nexus、Earth、Air、Water 及 Fire 五塊大陸，並且將他們的敵人 Patryns 囚禁在 Nexus 大陸中最污穢的地方「The Labyrinth」，同時 Sartans 人也完全的從世界上消失不見蹤影。而你所飾演的 Haplo，正是屬於 Patryns 一族，你無時無刻的想要逃出「The Labyrinth」；某日在一個偶然的機會爲 Lord Xar 所救，並且接受他的請求，啓程前往另外四個大陸，找尋將五個大陸合併的方法。事實上 Lord Xar 並不像他對你介紹他自己那樣的充滿仁心，他爲了執行復仇計畫，意圖將分裂的五塊大陸從新再合併起來，但是在計畫實行的過程中，他發現他並無法穿越死亡之門到 Earth、Air、Water 及 Fire 四塊大陸，因此他只好找一個人來幫他到這四個大陸尋找失落在各地的封印（Seal Piece），而那一個人便是你－Haplo。

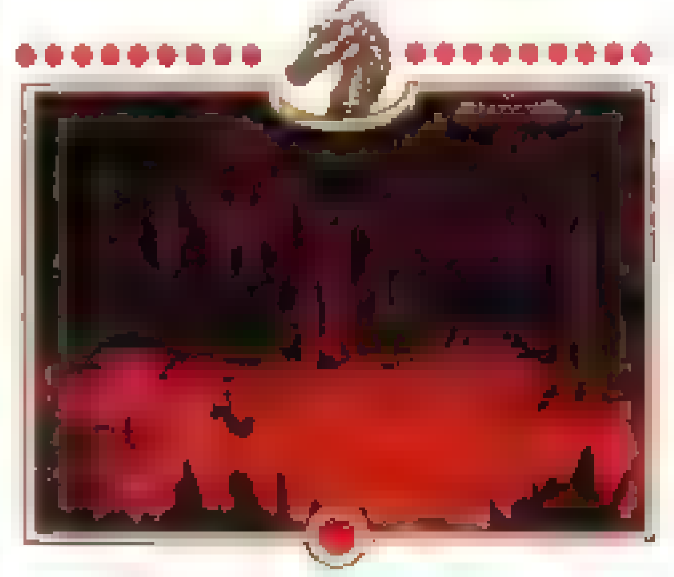
Legend 公司一向是以文字遊戲見長，如今將遊戲界面改良，使得以往爲人詬病的操作界面變成極爲友善，整個遊戲進行過程中只要一鼠便能走遍天下（除了存檔時要用鍵盤輸入檔名），你只要將游標移到所想要觀察的物品上面，按下滑鼠鍵，那麼適當的動詞便會出現供玩者選擇，不用在像以前採取試誤法來慢慢的猜測所需要輸入的動詞；而且當你在物品上選擇適當的動詞之後，在將游標移到螢幕視窗上，此時能夠對該物品動作有所反應的地方便會以白色的文字顯示，其他不會反應的地方則是以灰色文字顯示，整個界面的使用變得簡單、容易，而且極爲容易上手，事實上筆者個人並沒有看說明書便可以將遊戲全部完成（其實也是因爲我並沒有說明書的關係）。



遊戲是以直線式的劇情方式進行，當你尚未完成某一件事時，你並不能跳過這一部份繼續前往其它的地方去做其它的事；而且當你完成某一個大陸的任務（也就是拿到該大陸的 Seal Piece）並向 Lord Xar 報告之後，你就在也無法回到那一個大陸，因此你如果有遺漏什麼物品沒有帶走的話，那麼你便會被卡在某個地方而無法繼續遊戲，結果是只有載入從前的進度再來一次，因此建議各位玩者將可以拿走的東西全部帶走。



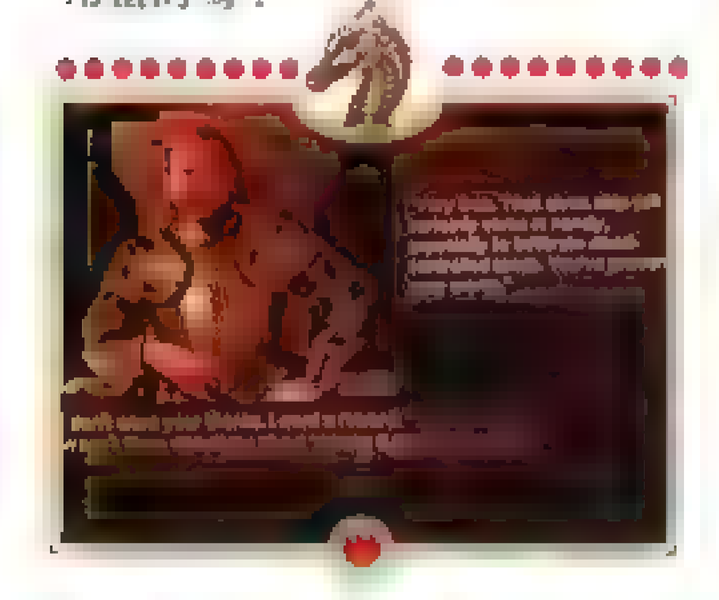
在遊戲的進行過程中，魔法是極爲重要的一環，某些特定的地方必須使用正確的魔法才能繼續遊戲的下一部份；而遊戲中的魔法必須將符石正確的排列之後才能施展，雖然各位玩者可以自己試著排列符石，但符石是不定能創出什麼新魔法，不過只要各位玩者能夠依照劇情，和每一個 NPC 交談之後，自然便可以學到所需要的魔法。



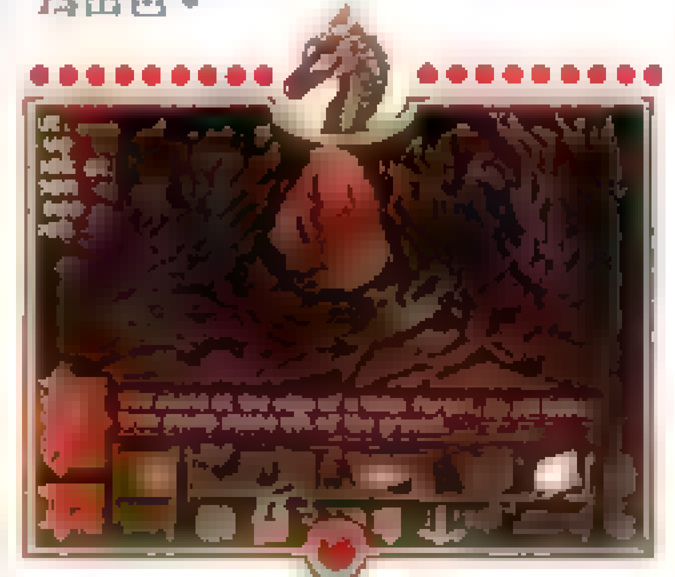
遊戲主要是採 640 × 480 × 256 色的 SVGA 畫面，不過在某些地方遊戲會改成 320 × 200 × 256 色的 VGA 畫面以增加畫面流暢度。由於是以光碟片儲存遊戲資料，自然可以放入更多精緻的畫面。片頭是以 3D 動畫方

式表現，雖然主要的場景只有一個，但是看那些 Sartans 在經過一陣討論之後，便施展魔法將整個世界分裂成五塊大陸的過程，讓人看了之後還想再看一次。另外在遊戲進行的過程中，一些的事件都是以靜態畫面配合語音說明，不過在靜態畫面中也可以看到局部的動畫，使得畫面效果更引人注目。

此外製作公司對美工方面的表現，實在是不得不讓人稱讚，舉凡遊戲中出現的場景、人物及物品，其中的光影效果、人物神情的刻劃，加上 SVGA 的高畫質畫面，讓人懷疑這真的是美工用畫的嗎？

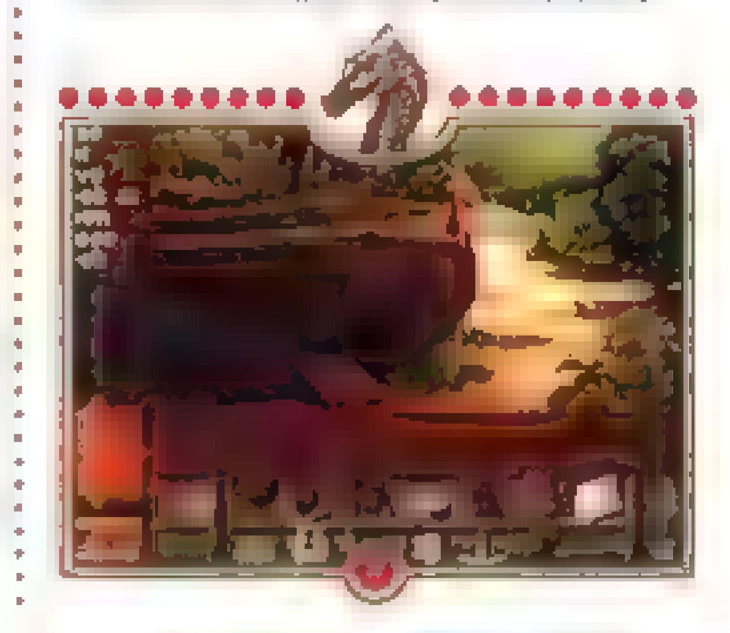


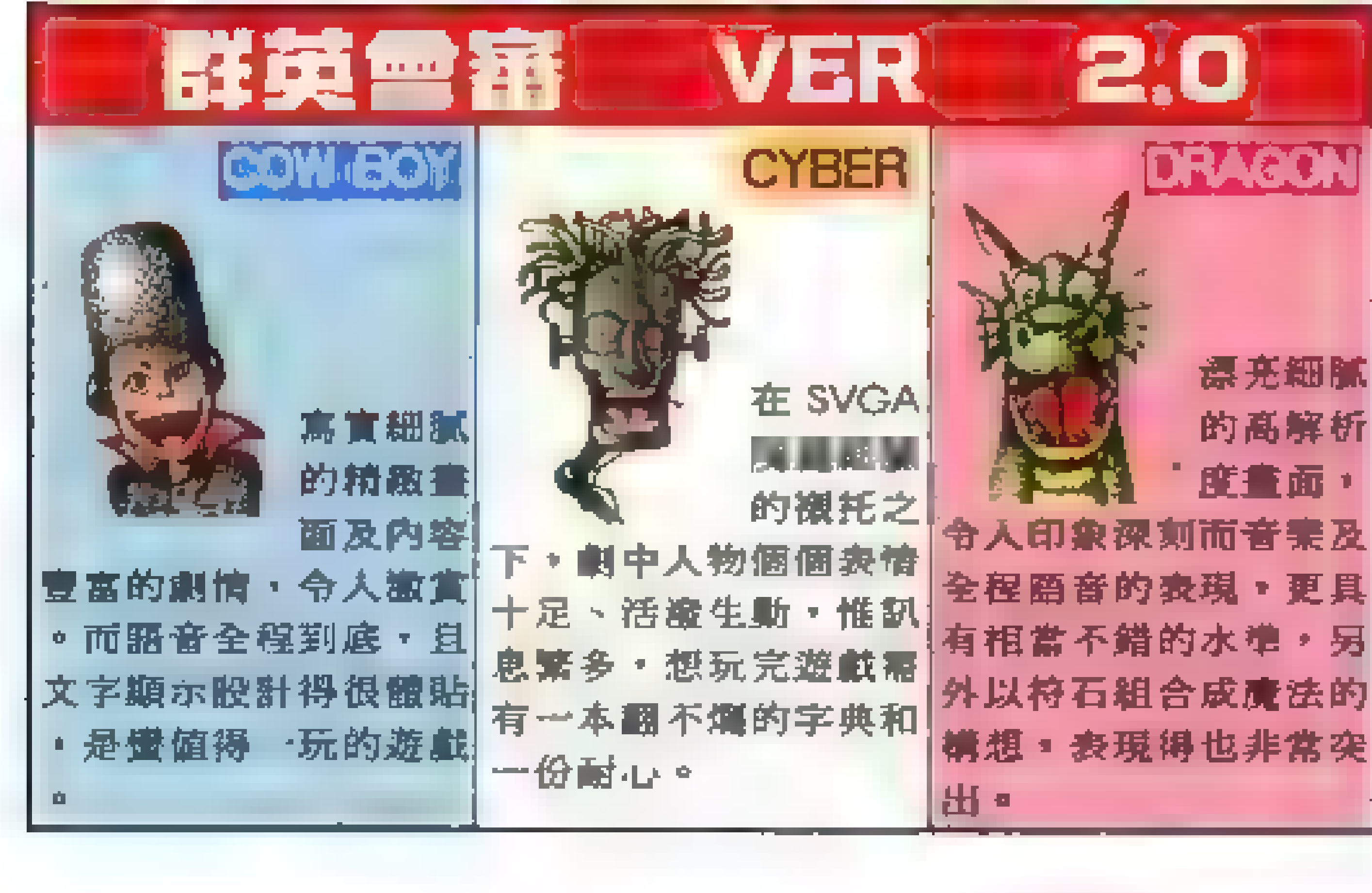
遊戲在音樂及音效方面的表現又是如何呢？本遊戲並沒有將音樂錄製在光碟片上以 CDAUDIO 的方式發音，但是 LEGEND 公司對音樂方面的表現也一直維持一定的水準。筆者個人是以 SC-55 MkII 音源器做音樂的輸出，雖然只有在片頭及片尾結束時才會有比較長的音樂，其他時間多半是較短暫的音樂，不過拜 GM 之賜，各種樂器的效果都能表現的極佳，因此相當能營造遊戲在各種狀況下的氣氛，例如片頭世界被分裂成五塊大陸的磅礡氣勢，遊戲對於音效的錄製也絲毫不比音樂遜色，像是雷聲、在舵石上施符石轉印展魔法（ Rune Transfer ）時舵石所散發出光芒以及穿越死亡之門時響徹天際的特殊音效，使得遊戲表現更為出色。

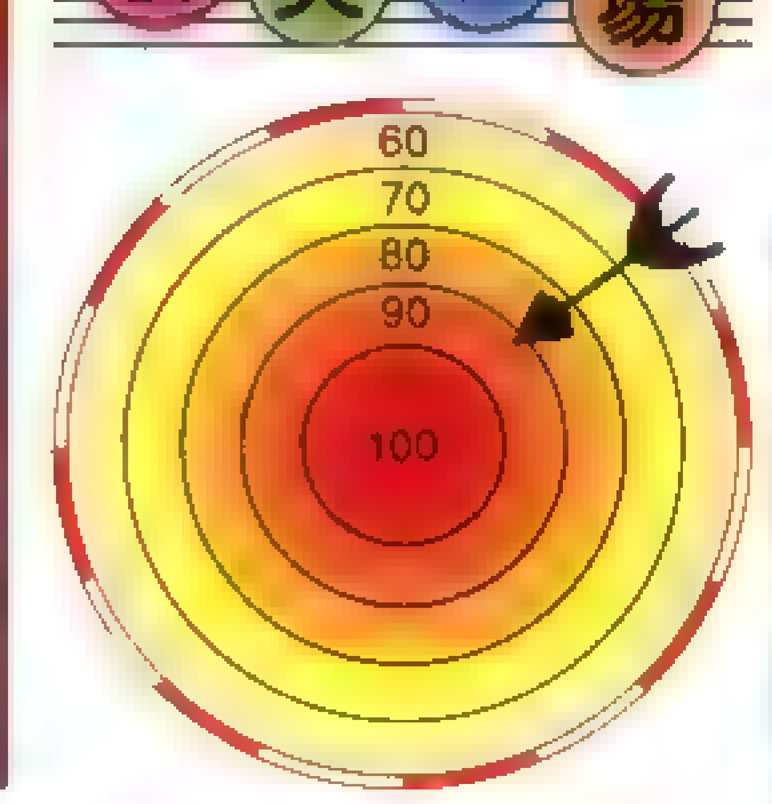


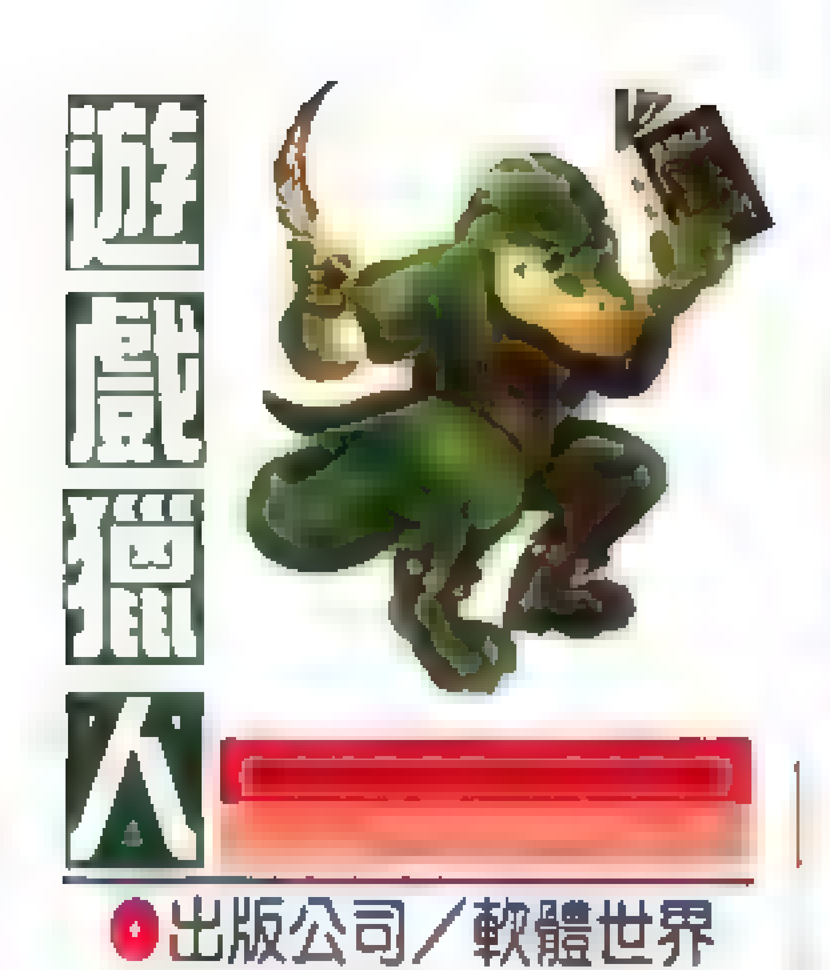
既然遊戲是以光碟片儲存資料，那麼…？你猜對了，遊戲具有全程的語音，同時每個人物都由不同的配音人員為其發音，藉由聲音的表達，將人物的特性描述的更充分，例如主角 Halpo 有時為了劇情的需要便會改變其語音、石頭王國中殭屍所發出的斷斷續續語音等。另外遊戲除了語音之外，還搭配有字幕，使的我們這些非英語系國家的玩者不會因為聽不懂某些句子與因而失去一些有用的訊息，而且這些字幕在顯示一頁之後，會等玩者按鍵之後才會繼續下一頁的訊息，因此即使有某些看不懂的英文單字也有時間慢慢的查字典。不過以筆者 486DX-33 的電腦，搭配 8MB RAM、 ET-4000/W32P（ VL Bus ）及倍速光碟機的配備，遊戲是以硬體化安裝的方式進行，在讀取語音資料時，有時仍然會產生延遲的現象。

雖然筆者以往大多是以玩 RPG 為主，不過在玩了死亡之門之後，深深的被它的畫面、音樂、語音及劇情所吸引，害我又要熬夜了。雖然遊戲中有某些設定比較不合理，但是依然不損遊戲的內涵，值得各位玩者珍藏。











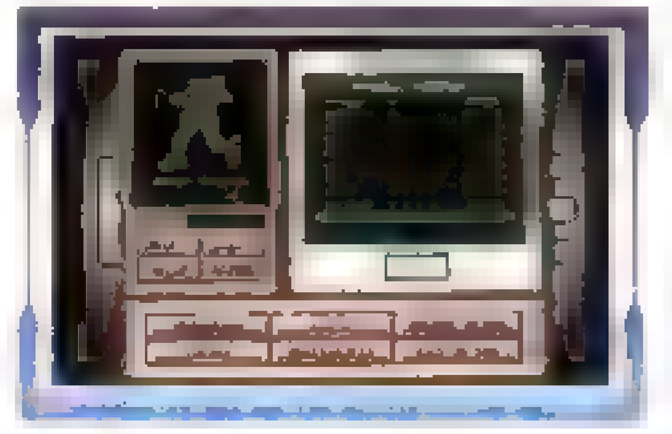
●出版公司／軟體世界

本文作者／Y.M.J

相信當各位第一次看到『大競技場』（Battledrome，以下簡稱 BD）時，必定很難不聯想到 Dynamix 先前的的一個機械人模擬遊戲『機甲神兵』（Earth Siege，往後簡稱 ES）。的確，BD 是使用 ES 的核心程式所製作的一個姊妹遊戲，和 ES 不同的是，BD 並沒有什麼故事背景或最終目的，戰鬥機械人 HERC 已不再是和 Cybrid 爭奪地球霸權的武器，而是鬥技場中鬥士們用來贏取榮譽和財富的工具；而玩者便是這些鬥士中的一員，如何在眾多的鬥技場鬥士中脫穎而出，贏得一場場的勝利，從而登上鬥技場冠軍的寶座？這就是玩者們所將要面對的艱辛歷程……



BD 共使用三片 1.44MB 的磁片，安裝後共佔用 8MB 左右的硬碟空間。BD 的基本硬體需求是 IBM PC386 以上的主機、4MB 記憶體，這在今日的遊戲中看似不甚離奇，不過若要求遊戲的畫面表現和流暢度，仍建議您使用 486 以上的電腦主機和 8MB 記憶體為佳，特別是在連線對戰的時候，若是有一方的電腦特別慢，多少是會影響到雙方進行遊戲的流暢度。BD 支援鍵盤、滑鼠和 FS PRO 和 FCS 之類搖桿的操作設備，並可讓玩者分別設定 HERC 的步行、瞄準和加減速度由何種輸入設備來控制。音樂和音效方面，BD 支援 GM 的多種音效卡，不過若玩者只擁有 GM 音源器，將無法在遊戲中聽到音效。BD 的配樂仍有一定水準，使用 GM 音源器時更是特別動聽，流暢而節奏不斷變換的背景音樂，充分烘托了戰鬥的氣氛，即使在戰陣中，也不斷激勵著鬥士們的靈魂。



BD 既然是以鬥技場的格鬥為主題，自然就少不了人類對人類的對戰模式，因此 BD 除了與電腦對戰外，也支援直接連線、數據機和網路的連線模式，讓鬥魂昂盛的玩者們能夠在虛擬空間中一決勝負。不過依照鬥技場的規則，最多同時只能有兩個玩者連線對戰，並不能多人分隊混戰，使得 BD 的趣味性減低許多，實在甚為可惜。

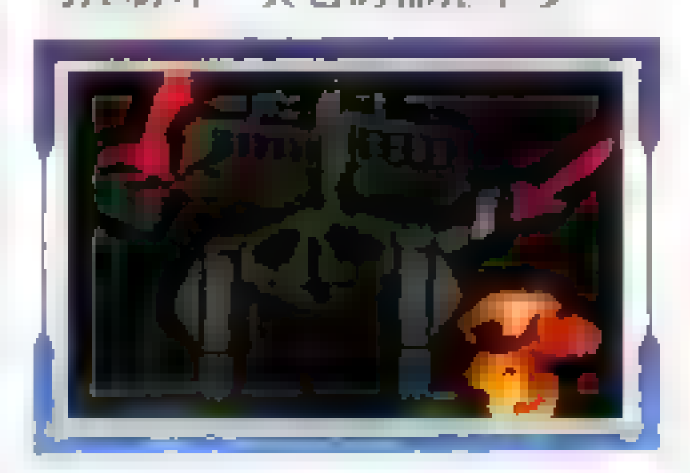
進入 BD 的玩者都必須執行『上線』（Login）的動作，也就是創造一名人物，或是選擇一名已在鬥技場中的鬥士，接下來則是選擇以電腦為對手（Local）或是連線對戰（Remote）的遊戲模式。因此在進行連線對戰時，玩者也可以把自己苦練已久的高級鬥士搬出來用（可以使用較高級的 HERC 和武器裝備，這在後面會提到），將會特別有利。

在 BD 中的生涯頗為簡單，每一名剛進入鬥技場的生手，都會有 20 萬單位的金錢和一部武裝好的最低級 HERC。玩者接下來要做的，就是挑戰其他對手，或接受其他對手的挑戰。參加比賽時可視選手雙方的身份而設定賭金，而若擊敗了對手，並可額外得到對手對該場比賽所下的賭注，以及用以升級的點數（Points）。鬥士們共分成十個階層（Tier）和五個等級（Rank），其中等級決定可購買的 HERC 種類，HERC 也一樣分成五級，除非等級夠高，否則有錢也不能購買高級的 HERC。點數則是由在競賽中擊敗階層較高的對手來獲取的，因此玩者必須不斷向更高位階的對手挑戰，賺取金錢並獲取點數，以提昇自己的位階並購置更好的 HERC，如此才能朝著稱霸鬥技場的目標前進。

在 BD 中，每個玩者都可以購置多部 HERC（同型亦無妨）並加以武裝，無用的 HERC 也可以直接賣掉。武裝是 BD 中的一大重點，基本上武器仍分成物質性的自動加農砲（類似格特林機砲）和能量型的雷射砲，再往上則有能量砲（Blaster）和等離子砲（Plasma Cannon），彈頭性武器則有飛彈發射器和地雷投擲器。武器亦有輕重之分，輕型的 HERC 係能裝設輕型的武器，而越重型的 HERC 則可增設越多、越重型的武器。除了武器之外，玩者還得為 HERC 添購各種不同功用的組件，如護盾、裝甲、引擎等等。

準備好 HERC 後，玩者就是一個合格的 HERC 鬥士了，鬥士的榮譽就是挑戰別人和接受別人

的挑戰。當玩者還是個第 10 階層（最低級）的菜鳥時，可能不會多少人來主動挑戰，因此玩者必須從名單中　觀看和自己位階相近的鬥士的資料（一開始就挑位階差太多的對手，可能會很難獲勝），找出可以打得贏的，然後加以挑戰。若雙方接受了挑戰的協議，便會進入規則決定畫面，在此雙方可以分別提出自己對這場比賽的要求，例如使用武器的限制、是否及安排多少障礙物和雷射砲塔以增加比賽的難度，鬥技場的大小和亮度等。除了參加該場比賽必可獲得的酬勞外，雙方還可自己對該次比賽下注。



當雙方都同意對方所提出來的條件後，比賽便即開始。和 ES 相較之下，BD 中的鬥技場簡直是簡單得可憐——一個由紅線所畫出來的封閉空間，其中分佈著障礙物的柱子或雷射砲塔等等，雙方的 HERC 就在這簡單的鬥技場中決一死鬥。雙方 HERC 的外型精密度和武器效果等仍有 ES 的水準，但 BD 並不直接提供機外觀點，而是由玩者自行購買偵察器（Probe），這些偵察器平時固定在 HERC 上，但玩者可以將它們放出去，並經由它們的攝影機鏡頭來觀察戰場和敵人位置，以及敵我交戰的英姿。比賽的勝負判定極為簡單：誰先滿足雙方所決定的失敗條件，如被摧毀或一半以上系統受損，便算輸了；而彈盡援絕或已無得勝之機時也可以棄戰投降，以避免受到更多的損失。此外，使用協議外的武器作戰、射擊非敵方的裁判的偵察器或雷射砲塔，或是跑出場外，也會因違反鬥技場規則而被罰款。而為了重現古代鬥技場拼到死方休的精神，若是逃命逃出了場外，也會在一定時候被傳送回鬥技場中央。

BD 增加了一個重要功能，那就是可以改變引擎、護盾和武器三大系統的能量補充比率（類似『X戰機』系列），這在戰陣中有極大用處。如護盾快被擊破時，可一邊逃命一邊把護盾比率調到最高，如此便可迅速補充護盾能源；而將引擎的能源比率調高則可加快移動速度，將武器的能源比率提高則可加快能量武器能源的補充速度……餘此類推。而除了偵察器另有一套功能鍵專司控制外，其它的都差不多。



BD 的戰鬥以捉對廝殺為主，因此比起 ES 來要單純得多，不過多出了障礙物和出場規則，打起來倒有點生存遊戲的味道，雙方的 HERC 也變得頗為能撐，在面對等級差不多的對手時，想用正面對轟做掉對手是很難的，有時還得捉上半天的迷藏，才能擺平某些打不贏就跑的傢伙。基本上和電腦打比較無趣，因此若能連線的話，相信會有趣許多，不過最好先用電腦對手練出個等級較高的人物，否則雙方都只能用最低級的 HERC 對打，那就無趣多了。

對於喜愛 ES 系列機械人戰鬥遊戲，或連線對戰的玩者來說，BD 會是個滿新鮮的選擇，畢竟目前這類遊戲仍不多見。但 BD 的競技場實在過於單調，武器種類太少，戰鬥上的變化也不多，最後可能還是脫不了捉迷藏和準備射擊的範疇。但就 BD 的格局來說，原本應該只是 ES 的附屬作品而已，所欠者便是多人對戰的功能。作為此類遊戲的開路先鋒，希望 Dynamix 下次會在續作中考慮加入這個功能，那便很值得大家期待了。



COW BOY



將未來時空的武器配備與古代競技場結合是一不錯的設計，而連線對戰的模式更能讓玩家與同好較量彼此的戰鬥技巧。

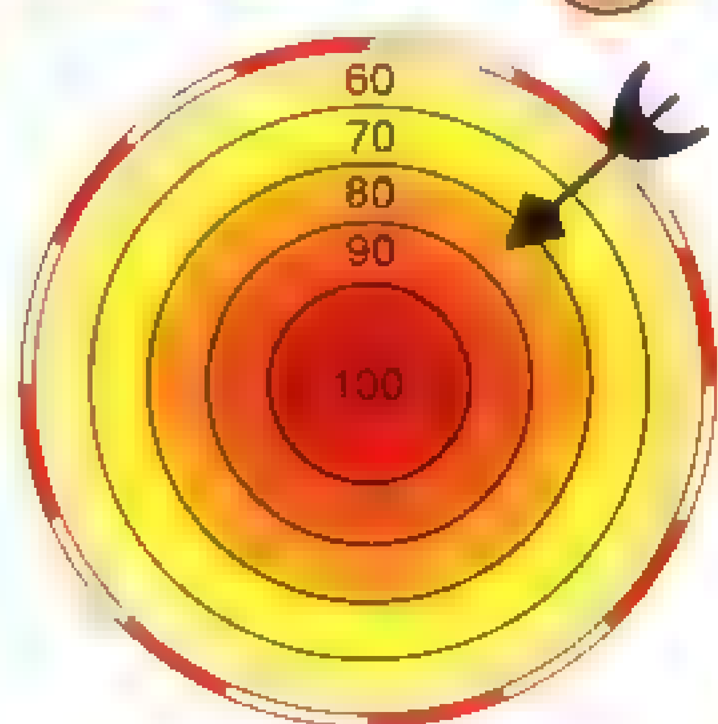
CYBER



與姊妹作比較起來，遊戲規模簡單了許多。畫面與音樂也進步不少。但在對打時，升級的過程稍為冗長了點。

DRAGON

本遊戲可說是「機甲神兵地球保衛戰」的連線版，讓玩者在未來的背景中扮演著為獎金而戰鬥的鬥士，可說是相當不錯的構思，而對戰模式可以　債與同好火拼的宿願。







生化悍將

出版公司／松崗
本文作者／羅蘋


比阿諾還酷的主角！

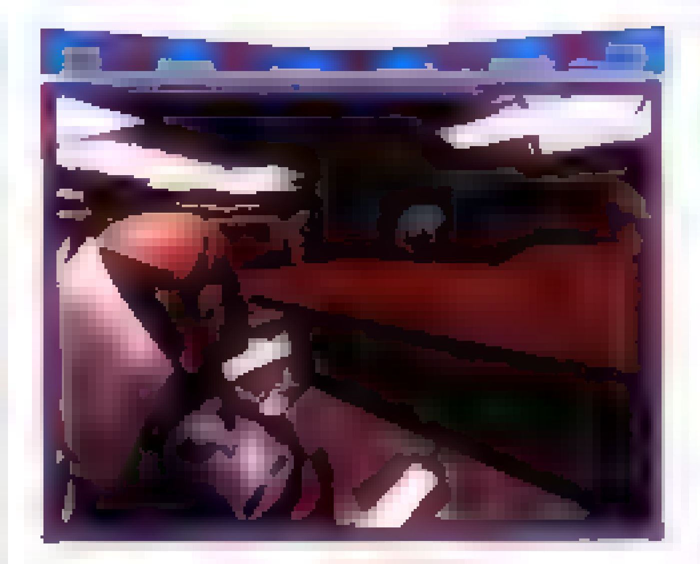
大家應記得在不久之前推出的一套動作遊戲：“諾瓦風暴”，以其流暢的畫面和懾人的音效頗受注目，然而如果和本遊戲比較起來，可就仍有一大段差距了。

喜歡玩電腦的狂熱者，尤其是愛玩破解的高手，在大家的想像中，大概就是發育不佳，帶著一副深度眼睛的病貓。事實上，其實都像本遊戲的主角一般，又高又壯，身手矯健，帶起墨鏡來比阿諾還酷上幾倍！

在一個偶然的機會，主角被某秘密組織徵用，配備了最先進的武器和設備，前往敵陣摧毀某高科技武器。

圖形繪製技術先進

本遊戲的畫面，尤其是動作場景的部份，可說又創下了一個新的里程碑。全部圖形在 SGI 工作站上完成，不但耗時一年以上，而效果也是驚人的。


高層會議！

由於有著光碟片六百多 MB 超大容量的有利條件，不論是動作場景或是冒險場景，全部都以貼圖的方式來處理。這個做法的優點是速度快而且畫面精美，但是缺點則為沒有變化性，玩家只能依照固定的路線，欣賞固定角度的風景和相同的視野變化。


飛翔英姿！

“諾瓦風暴”的主角所駕戰機，以及所有來襲敵機，其實只是在 2D 平面上進行交互作用，3D 變化的部份只有背景的貼圖而已。本遊戲真正是 3D 的環境，玩家以第一人稱的觀點進行遊戲，背景也不是裝飾用，而是以流暢的動態畫面與切合情境的相關物體做適宜的搭配。光就畫面來說，這套遊戲就稱得上“不玩可惜”啦！

曲折懸疑的故事情節


低空穿越敵陣！

冒險場景和動作場景在本遊戲中幾乎占有相同大的比例。遊戲的謎題難度分有三個等級，不同的等級在解謎時的複雜度與困難度有相當大的差別喔！由於主角的身上配有“熱源掃描器”、“生物體掃描器”和“核磁共振影像儀”，在某些場景也必須應用一下這些儀器，才能順利解開謎題，這部份是相當好玩有趣的。

遊戲內容相當豐富，你必須開著戰機在海上空戰，或是通過長長的隧道；也必須在敵人的陣地低空高速飛行…每個動作場景都相當的驚險刺激。


空間投射的影像訊息！

冒險部份，整體而言都能一貫地維持一種緊張和懸疑的氣氛，不論是場景、謎題或是過場動畫，都能讓玩家深切的感受到一股陰沈詭譎的間諜味，營造氣氛頗為成功。

一些小缺點



門後危機四伏！

在介面方面，堪稱十分方便，只要配備有滑鼠或搖桿即可順利進行遊戲。然而由於遊戲的存檔方式是全自動的，類似"印加帝國二代"的方式在您成功通過某些場景會自動儲存進度，造成玩家有些不便。原因是在某些劇情，遊戲把二次存檔的間隔設定得相當大，如果剛好其中包含了相當困難的動作場景，玩家只得多次辛辛苦苦的從頭來過啦！

另方面，本遊戲是全程語音，雖然音質頗佳，但可惜的是並沒有提供顯示文句的功能，對於沒有音效卡或是英文聽能力不好的玩家，可就是相當的困擾了。



如履薄冰！

在動作場景部份，玩家無法控制飛機的行進路線，只能控制準星來射擊敵機，或許也是一大缺憾吧！但由於有一得必有一失，如此的犧牲是以大量電影般的精美圖形動畫來換取，算算也是值得的。然而在冒險場景部份，主角的行動太過死板，甚至連轉彎都有固定角度，在操控上則略見不便。



中了病毒的死狀！

整體而言

"生化悍將"這套遊戲成功的把一個完整的未來世界呈現在玩家面前。故事情節環環相扣，尤其設計者最成功的地方在於不露痕跡地把冒險場景和動作場景溶合為一體，在激烈火爆的戰鬥之後，會立刻安排須要冷靜思考，細心觀察的冒險場景。在戰鬥場景部份，並非如"諾瓦風暴"般只是為了戰鬥而戰鬥，而且敵機的數目也多得離譜。"生化悍將"的戰鬥場景都會先有一段任務簡報，而且都有明確的目標，並不是沒頭沒腦一路猛幹的往前衝就能過關，如果沒有擊中遊戲設定的目標，只好重新開始。也因此在路上遇到的敵人，如果不想迎戰，可以邊戰邊躲，當主要目標來臨時，再專心的給予致命一擊即可。

本遊戲雖然有些小缺點，但總括而言有著出色的表現，尤其優異的圖形和多變化的劇情，超越了 Cyberwar 和"諾瓦風暴"，絕對值得您一試！



壯烈成仁啦！

群英會審 VER 2.0

COW BOY

華麗的聲光效果及流暢的動作畫面，遊戲製作得頗具水準，而自動存檔功能及全程語音設計，對玩家則是一大考驗。

CYBER



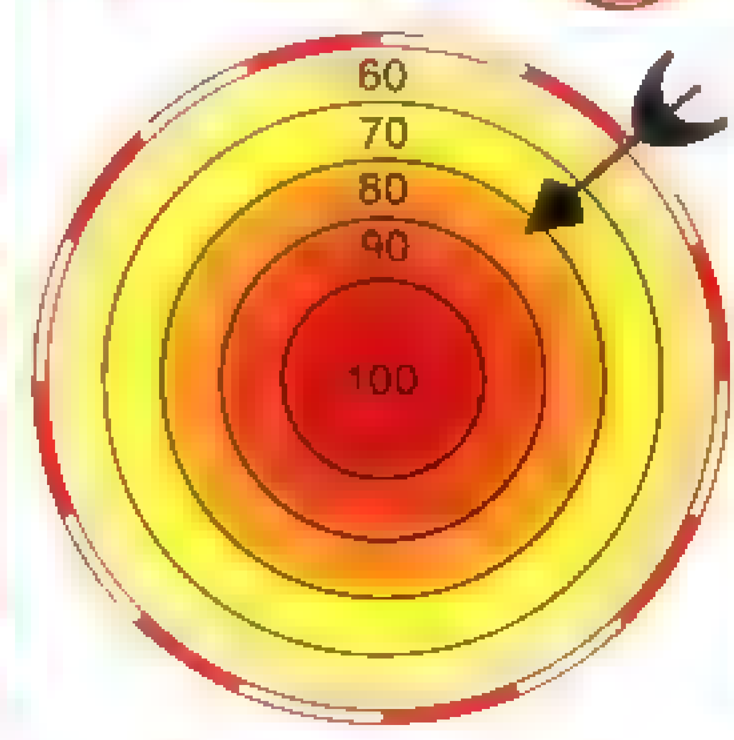
[illegible]作的相結合，可讓玩者動腦又動手，一舉兩得。在冒險部份的操控和人物的表情顯得過於死板、僵硬。

DRAGON

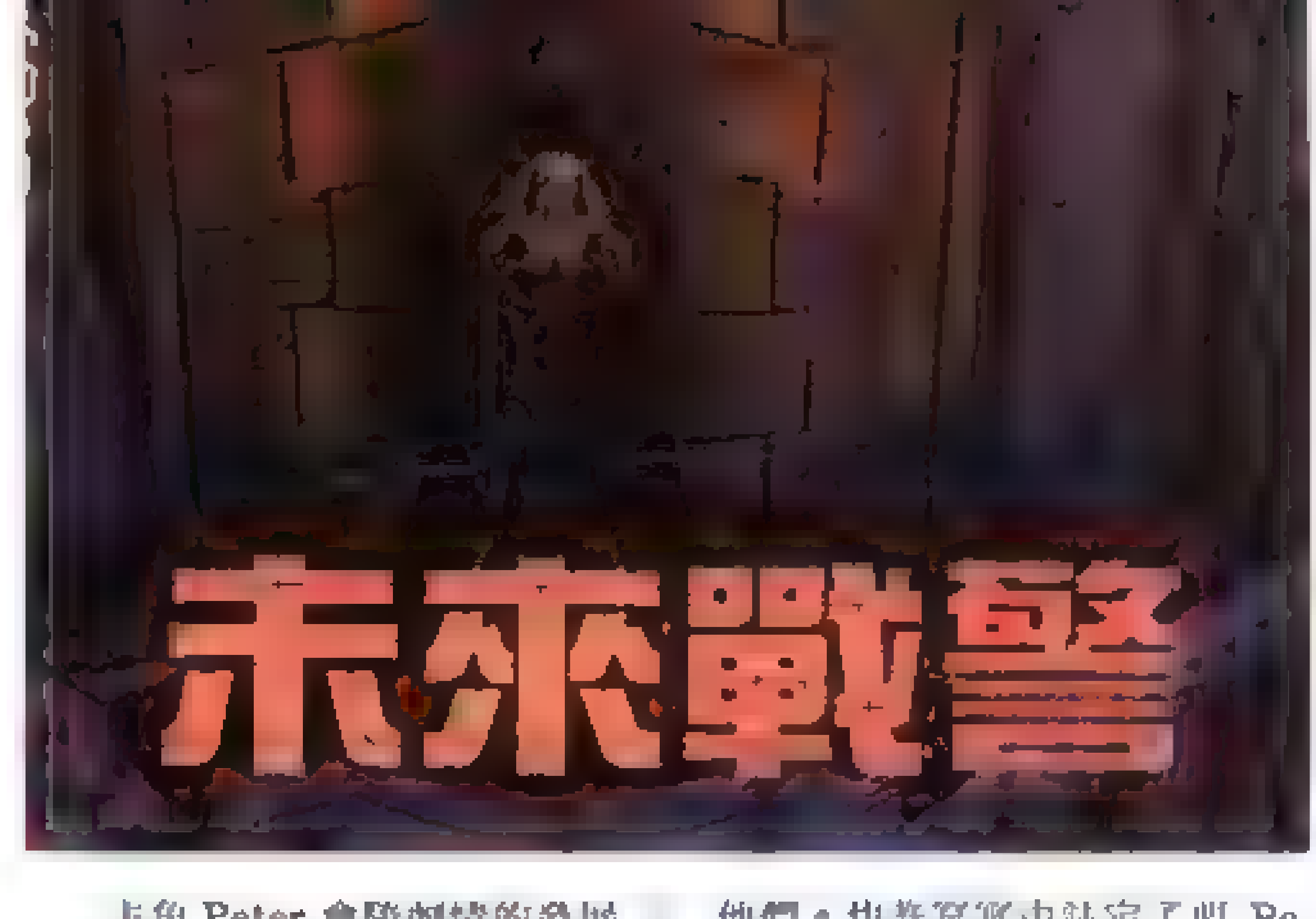


以SGI所製作的畫面效果，可說是十分地華麗，而且流暢度也相當良好，只是在某些部份的感覺上會略為生硬。

群英靶場







●出版公司／軟體世界

本文作者／林旭中

來自黑暗的勢力也能象徵正義，打擊邪惡嗎？答案是肯定的。在 Noctropolis 這個光碟遊戲中，Darksheer 和他的女伴 Stiletto 為了維護 Noctropolis 市治安不遺餘力，不僅是罪犯的剋星，更是市民心目中崇拜的英雄。有關這位英雄的英勇故事，已被 Cygnus 大鵬座公司出版成一系列的連環漫畫冊。事實上，在你購買本遊戲的包裝內就會附贈一冊。另外有一冊只能在遊戲中以電子書的方式呈現。

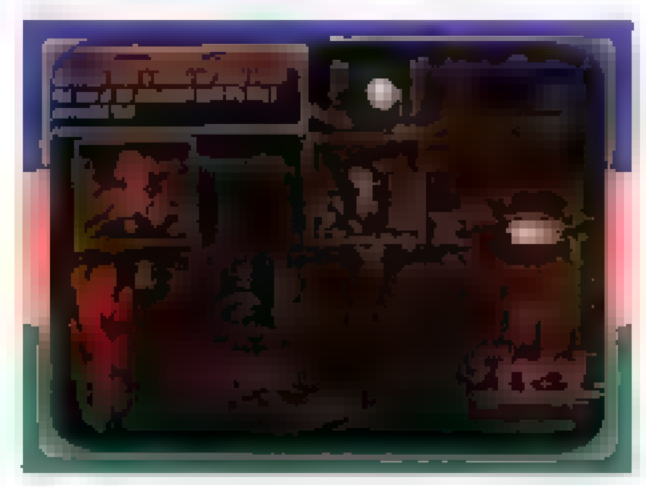


遊戲的主角 Peter Gray 是一家書店的窮老闆，有一天受到命運之神的捉弄，竟掉進漫畫書上的世界而來到了 Noctropolis 市。無獨有偶的，原先的城市英雄 Darksheer 竟也不知何故地宣告退隱然後不知去向。在這同時，本市中最邪惡的犯罪分子有的從監獄中被釋放、有的從墳墓堆中被拉出，在神祕的頭子 Flux 領導下，再度向 Noctropolis 市伸出了魔手。

Noctropolis 市民實在需要像 Darksheer 這樣的英雄來保護他們。也許冥冥中註定了要 Peter Gray來擔任下一任的 Darksheer 吧！於是 Peter 在 Stiletto 及眾人的協助下成了新任的 Darksheer，正式與犯罪集團對上了！



主角 Peter 會隨劇情的發展而逐一的與上述的敵人遭遇。可惜劇情是採單一直線式發展，所以遊戲的進行也有固定的模式：遭遇第一個敵人，發現線索追查下去，然後遭遇第二個敵人……如此繼續下去，直到最後遭遇 Flux 為止。劇情到最後急轉直下正是整個遊戲的最高潮。沒想到邪惡的神秘主謀 Flux 竟是前任的正義英雄〝Darksheer〞！原來前任的 Darksheer 為了追求更大的能力，想滿足他的私心成為 Lumisheer（註：光明之色），竟拋正義於不顧，反而採取邪惡的手段。最後一刻，正義與邪惡（Darksheer 與 Lumisheer）之戰，這正是本遊戲的獨到而令人深刻的一幕。



遊戲中除了最後頭子 Flux 的一切是個謎外，集團裡的其他成員的犯罪手法已廣為人知。雖然並非每一種犯罪方式都是本遊戲所獨創，然而綜合起來，主角所要面臨的各種驚險場面倒也相當可觀！例如 Succubus 是一個被妖魔附身的女吸血鬼，專挑男的為受害者；而 Greenthumb 是個變體植物怪人，它可以使喚各種變體植物來殺人，蒙面魔術師 Tophat 則是善用各種幻術來達到殺人的目的；瘋狂醫師 Master Macabre 則以恐怖的活體解剖令人毛骨悚然；掠夢者 Dreamer 能直接進入人的夢境中，摧毀心靈殺人於無形！

本遊戲的難易度屬於稍難的。特別是有幾項關鍵的物品不容易找到。這些物品在畫面上所呈現的只不過是小小的色點，看起來就像是背景物體表面上的斑點。加上畫面又是以 640×480，256 色構成的，所以整個畫面搜尋起來就更費時了！

整體而言，背景畫面設計得很精緻，看起來也很逼真。只不過有幾幕，主角與背景不太搭調，感覺上就像剪貼畫一般。例如



在墓室中遇到 Succubus 的那一段：你可以很明顯地看出透過墓室中柔弱的燭光所看到的景物應是一片朦朧的，這原本沒有錯。然而主角身體的輪廓、亮度卻仍清楚無比，無法融入背景之中。這就好像把一個人物圖案直接貼貼在一個不相稱的背景圖案之上。



遊戲的操作方面，按下滑鼠右鍵即可叫出金字塔形的功能選單。從中可選出所需的動作，如"觀看"、"打開"、"拿取"等。設計成金字塔形最大的特點為：游標從金字塔中心到各動作選鈕的距離都很近，如此滑鼠不需移動太遠的距離即可選取到所有的動作，尤其是常用的"GOTO"、"GET"等指令就在金字塔中心兩旁更是方便選取。然而此種方法的缺點是：在金字塔周圍的指令靠得近而容易選錯。還好遊戲也有提供熱鍵（Hot Key）供你選擇。

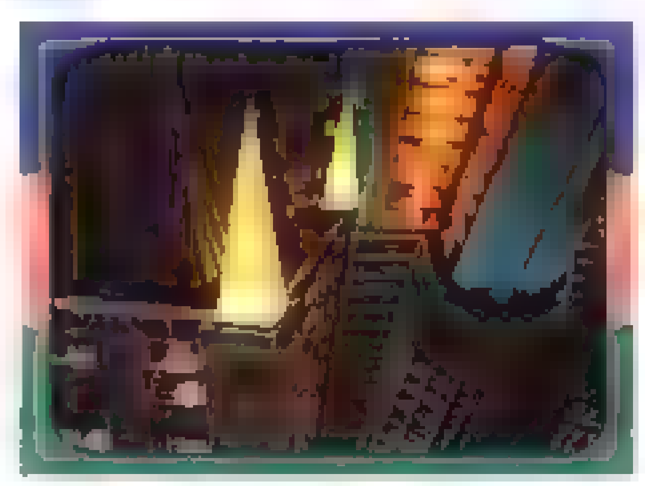
在此筆者也發現了一個因程式提供熱鍵而產生的bug。那就是每當主角遭遇主要敵人，如女吸血鬼、變體植物人、冷血魔術



師或瘋狂殺人醫生之後，主角的生命隨即進入倒數，時間會顯示在螢幕左下角。如果沒有及時在倒數為零之前趕回Shadow Lair治療，主角就會死亡而 Game Over！這時玩者可在時間倒數為00:01即將跳為00:00之時，施展"一指神功"：連續按下[I]或[U]鍵大約十次以上，然後再按滑鼠數次，待物品欄消除後，時間就會重新計數而主角也可暫免一死。



遊戲中，主角與其他角色之間的交談均有語音，而且附有真人演出的視窗動畫。所有語音皆附帶文字。如果你關閉文字選鈕，那就只有選擇對話時螢幕才會出現文字。當然了，交談中出現的線索在冒險遊戲中一直都扮演很重要的角色。不過特別地，本遊戲中有一幕是在教堂的告解室內，主角得與 Desmond 神父有關鍵性的對話，只有特定的回答順序才能過關。還好並非所有的對話都如此，否則玩家很可能因為疲於反覆交談而提前放棄本遊戲了！



在本片遊戲光碟上，除了Noctropolis遊戲本身之外，並且收錄有遊戲中出現過的10首音樂。你可以利用多媒體播放CD的程式來演奏，或是直接利用家中的CD音響來播放這些樂曲，不過記得要從第2首開始聽。當你玩過本遊戲之後，還能隨時欣賞音樂並回憶遊戲裏的情節，順便翻閱附贈的連環畫冊，這大概是遊戲製作小組所希望的吧！





群英會審 VER 2.0

COW BOY

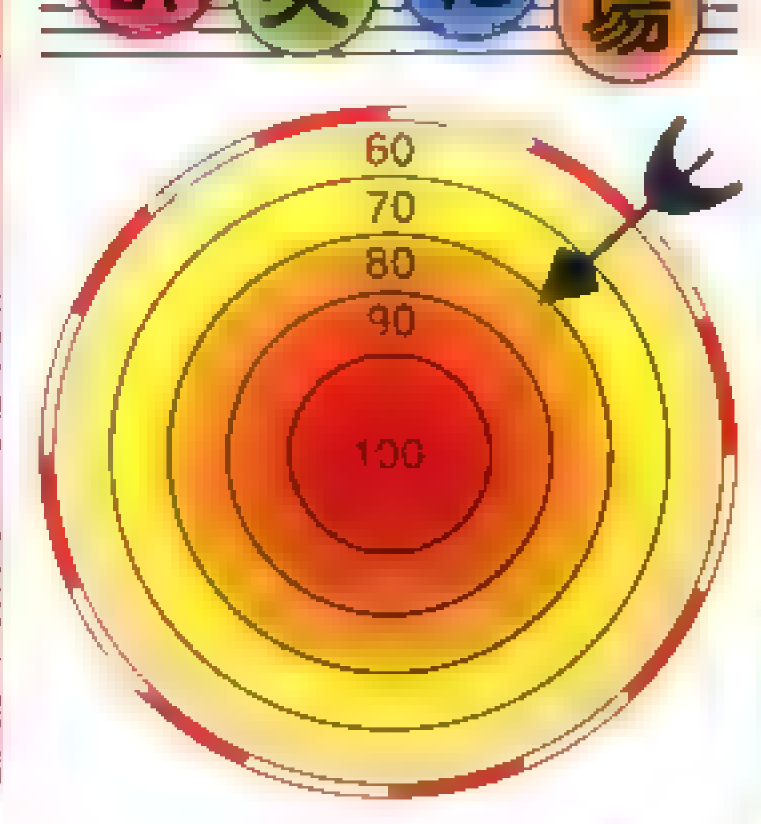
多種犯罪手法組合成頗具變化的劇情內容，金字塔形的功能選單，是蠻新穎的設計，不過遊戲的難度稍高些，要過關得花上一段時間。

CYBER

遊戲背景與表達的意念，偏向黑色。冒險解謎部份難度屬中上，但仍不失為頗有程度的遊戲。

DRAGON

以高解析度256色所呈現的畫面表現，雖然色調略為陰暗，但頗符合遊戲的氣氛。由於文字訊息不少，所以對英文程度不佳的玩家，可能會有些吃力。



遊戲獵人





魔法飛毯

●出版公司／軟體世界

本文作者／L.C.J

筆者似乎與「牛蛙」（Bullfrog）公司滿有緣的，自從擔任軟體世界雜誌的特約作家一年多以來，「牛蛙」的作品一直都享有相當好的口碑，從早期的《上帝也瘋狂Ⅰ、Ⅱ》、《風雲霸主》，到前一陣子的《地道梟雄》及最近的《快樂天堂》，每一套都能開創出新的風格，使玩家瘋狂地陷入其中；當然，「牛蛙」這一次也沒有讓大家失望，飄洋過海而來的《魔法飛毯》（Magic Carpet）將使您沈溺其中，體驗比《地道梟雄》更真實、更刺激、更具快感的五十個關卡。

在遊戲中，玩家扮演的是一個致力於恢復世界秩序的巫師，為了達成此一目的，玩家必須累積足夠的法力（MANA）才能過關。法力大多存在怪物身上，一旦怪物死亡後，這些法力才會以「法力球」（MANA BALLS）的形態釋放出來；所以玩家必須儘量殺死怪物，然後以支配術（Possess）將這些法力球「登記」為自己所有。不過這些



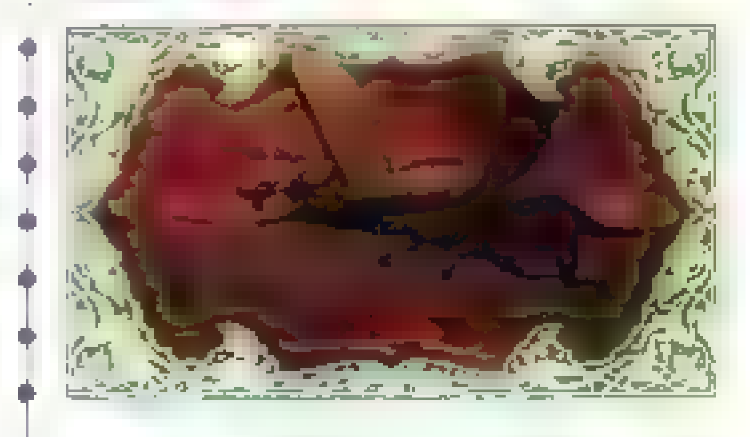
法力球在被氣球運回城堡儲存之前，任何巫師皆有權利將之「登記」為自己所有，所以如何對付搶生意的敵人巫師，也是玩家的大課題。

相信將近十分鐘的片頭動畫，一定給許多玩家帶來不小的震撼吧！不過更令人訝異的，是磁片版中畫面的精緻程度，竟然不比動畫遜色！筆者也曾玩過《毀滅戰士》及《翔空戰將》等遊戲，雖然這些遊戲的畫面相當不錯，不過在與《魔法飛毯》比較下，卻又相形失色了。即使在筆者的486SX 25上（遊戲的最低要求是486DX 33）本遊戲的畫面捲動依然非常流暢，景物也非常地清晰，跳格的情形更是不曾發生（指在一般模式下）；這種畫面表現應該足以讓ORIGIN的工程師感到汗顏才對！

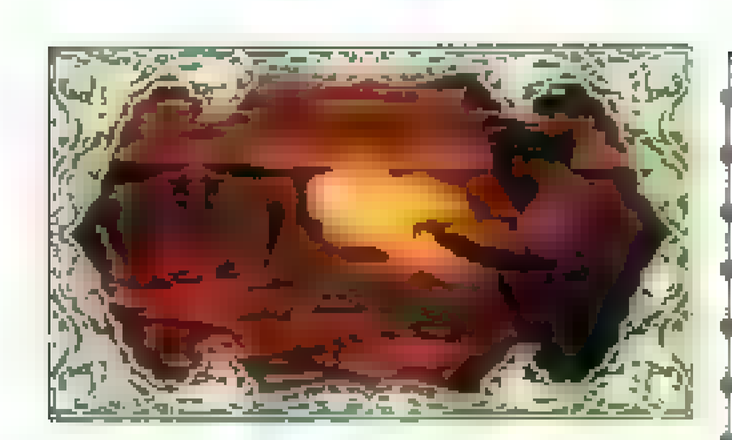
在音樂方面，《魔法飛毯》的表現也非常優秀。樂曲的數目雖然不多，但是都能隨著主角的處境，做出適時的變換。音效方面的表現則更令人激賞；在陸地上飛行時，那薄薄的雲霧及蕭蕭的風聲，彷彿給人一種憑空御風的感覺；飛越海面時，那滔滔的浪聲，似乎也讓人聞到那充滿鹹味的海風。玩家使用法術時，會因為種類及遠近的關係，而產生不同的音效，所以在與大批怪物拚鬥時，熱鬧的程度是不下於《地道梟雄》的。

除去聲光效果，《魔法飛毯》最吸引人的，莫過於豐富的內涵及極高的自由度。遊戲中共有十餘種怪物及二十四種的法術，每一種怪物皆有不同的習性及攻擊方式，每一種法術也有不同的範圍及效果；所以如何以最合適的法術解決眼前的敵人，就足夠玩家試上好一陣子。

「牛蛙」的遊戲自由度一向都相當高，而本遊戲的自由度也不例外，不過想完成的話，也並不是很容易。原因是除了有飛龍（Wyvern）等難纏的怪物外，更有如吸血鬼一般令人欲除之而後快的敵人巫師。通常這些巫師具有比玩家更優秀的先天條件，一開始想要除去他們並不容易；可是如果不做掉他們，玩家幹掉怪物後，這些巫師立刻會趕來搶法力球，撿現成的便宜。玩家除了要一面與怪物對打外，又要同時擔心法力球被這些垃圾傢伙搶去，等於同時打了兩場仗一樣；玩到最後，往往會發現自己並不是被怪物打死，而是在收集法力球的過程中，被敵人的巫師所「整死」的。



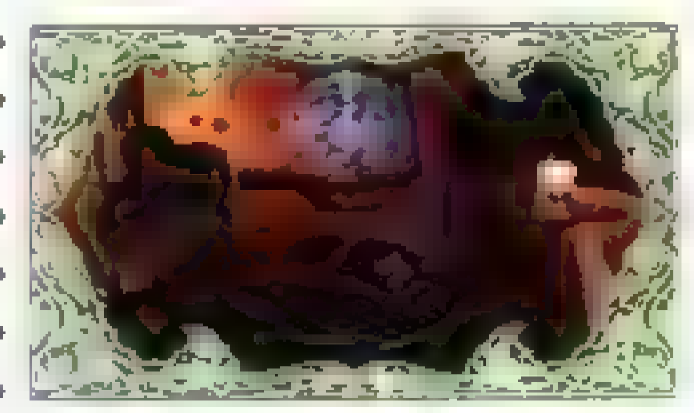
除了飛龍和敵人巫師外，最



難應付的莫過於禿鷹及大黃蜂了。由於牠們的體積小而且是集體行動，玩家在沒有隕石術等廣域性法術前千萬不要招惹牠們，否則就早點準備收屍吧！這兩種怪物又以大黃蜂的可怕最令人印象深刻，牠不但攻擊力驚人（比火球更強！），而且速度比玩家的快速飛行術更快；一不小心闖入蜜蜂群中，連還手的機會都沒有，就被叮死在現場了。



雖然市面許多模擬飛行遊戲都標榜「高真實度」，不過因為使用太多3DOs 或 3D 向量繪圖的畫面，使人看起來覺得「假假的」。《魔法飛毯》由於採用 3D fractal處理，所以即使玩家飛到離景物相當近的距離，畫面依然保持真實而不扭曲。當玩家飛近人群時，還可看到人們的表情並聽到交談的聲音；這樣子的畫面表現應該已經超越了《超級卡曼契》。



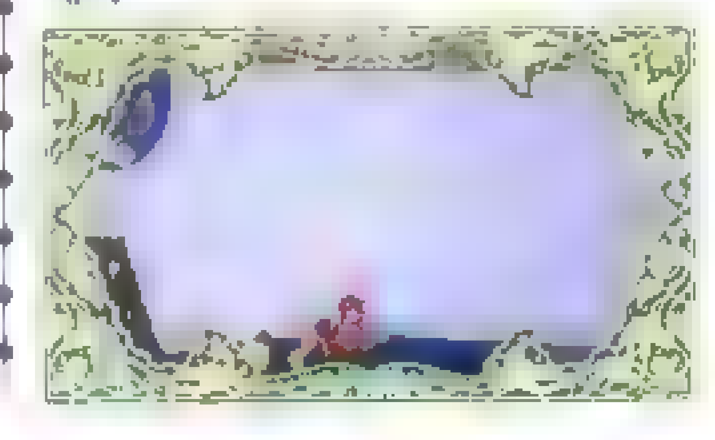
其實筆者老早以前就想玩這個遊戲，但是礙於自己是一個「飛行白癡」，而且手冊又是原文的；沒想到接觸了以後才發現，只要接上搖桿，要玩這個遊戲並不難（不要說你連按發射鈕都不會？）。畢竟你開的是飛毯不是飛機，油料、失速、起降高度、速度等都不是問題；只要你高興，想要停在空中甚至倒著飛也沒人會管你。這對不擅長模擬飛行的玩家可是一大福音。（說不定筆者玩熟了之後，可以躋身業界模擬飛行的評論了）

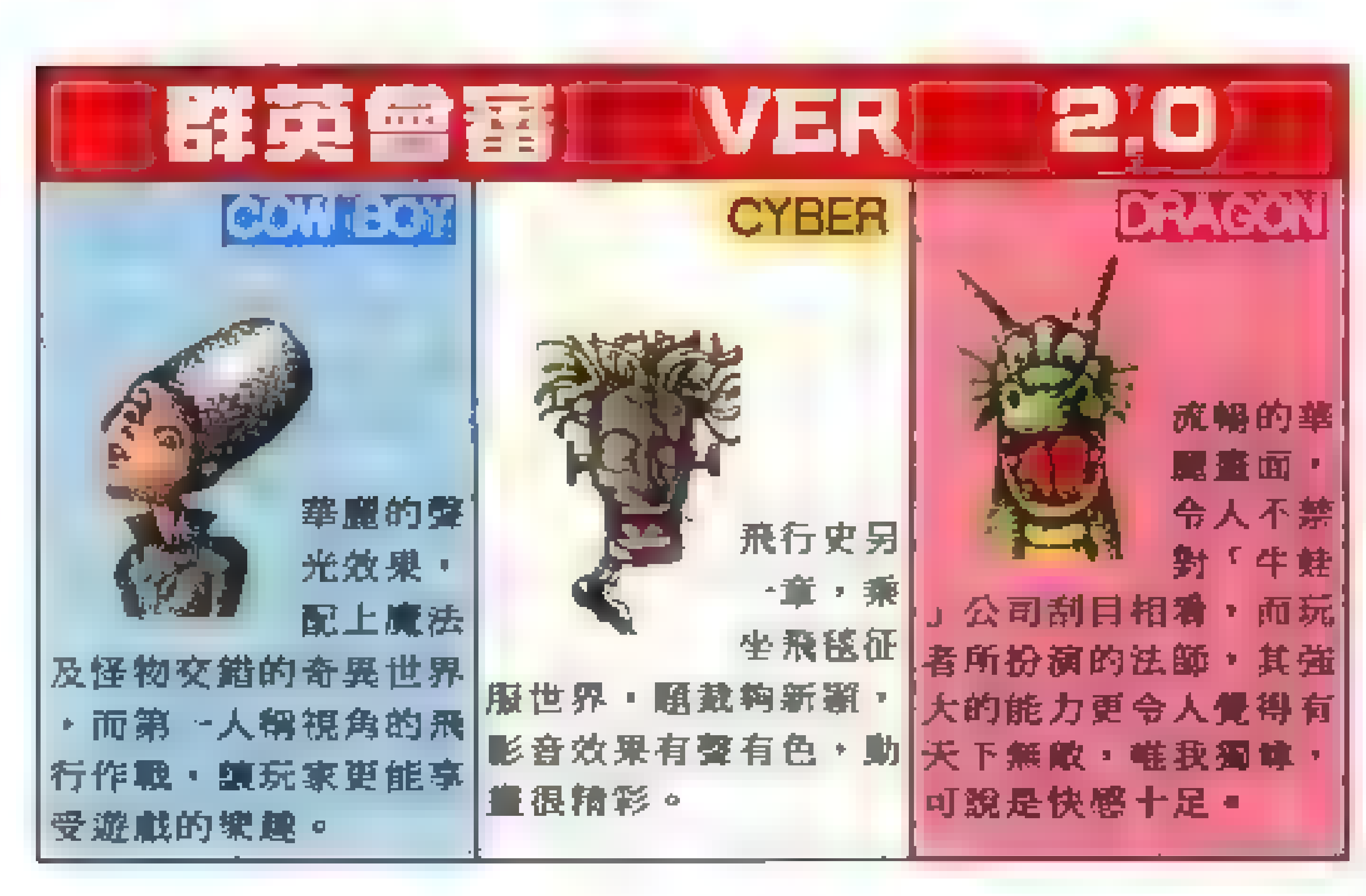


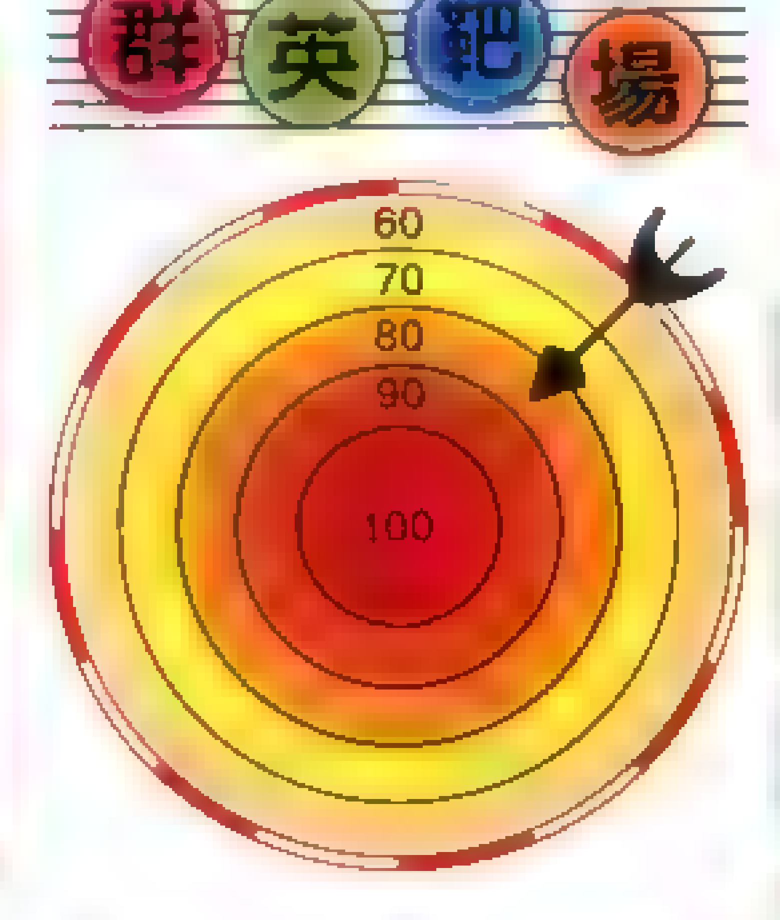
在射擊技巧方面，雖然沒有導向飛彈可以用，但是大部份的法術都有一定程度的自動對焦，只要怪物的體積不是很小，玩家稍為瞄準就可以擊中了；不過電腦的巫師相當不好對付，適時地使用一些策略及技術還是必要的。



不管從那方面來看，《魔法飛毯》都稱得上是一套不可不玩的策略／動作的佳作，筆者建議有486以上的主機、雙倍速光碟機及 8MB RAM 的玩家都去買一套回來。沒有光碟機的玩家也不用傷心，仁慈的「牛蛙」公司也推出了磁片版來造福「哈抖要死」的玩家（以後這種好事會愈來愈少了）。筆者建議各位還是買光碟版，除了保存容易及大量精采的動畫外，光碟中的 PARK 目錄中還附贈《快樂天堂》喲！買一套，送一套，挺划算的耶！





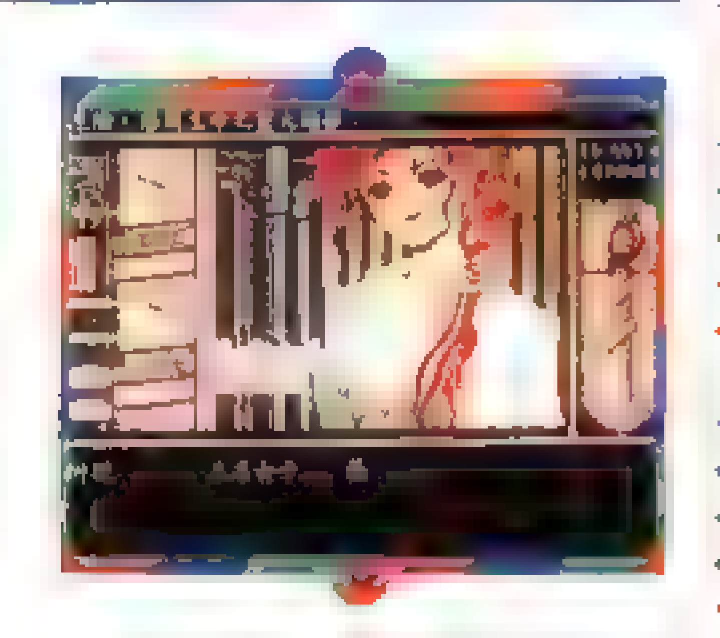




槍神

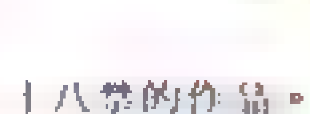
●出版公司／漢堂

本文作者／宇宙海盜



一般而言，國內玩家在以前是根本不可能玩到 PC 9801 上的遊戲（當然，家裡經濟非常充裕的不算），而在大宇與華義兩間公司的仁心推舉之下，日本遊戲以其超高的美術水準，直接衝擊國內的遊戲市場，雖然大部分都是略帶…… H 的遊戲，但也足以讓國內玩的家興奮了許久。而當大家還在興奮的時候，國內一些腦筋動得快的商人，也趁這個機會推出一些遊戲，來奠定國人自行開發的 H GAME（不懂的讀者，請去問你的同學或朋友）的國內市場，今天的主題—槍神—便是這麼一個



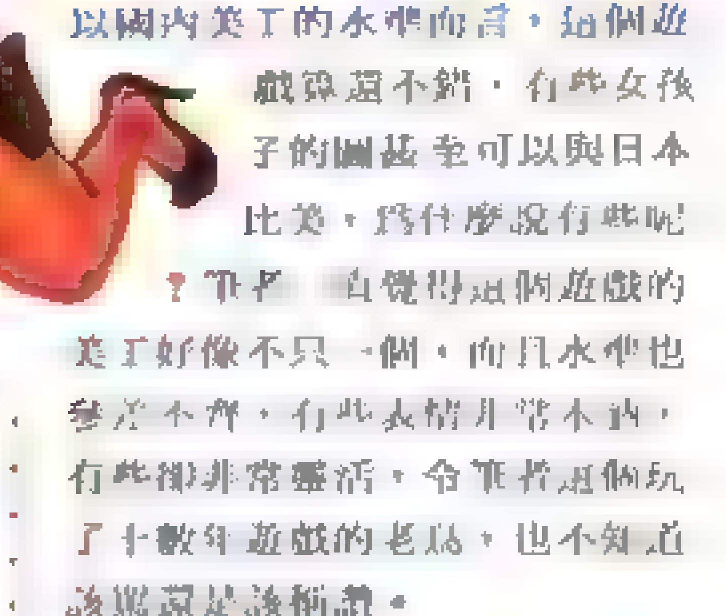


十八禁的作品。

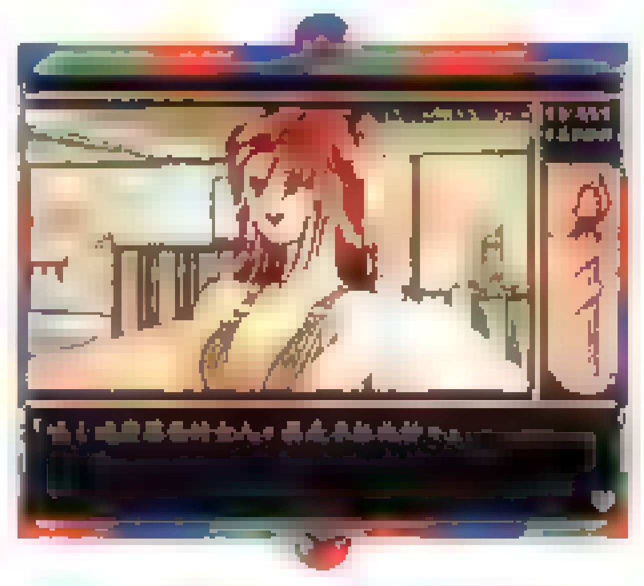


筆者在市場上看到此作品時，直覺的以為又是一個日本遊戲，後來買回家安裝時才發現是國內業者自行開發的，一時之間欣喜若狂，國內業者終於注意到我們這些脫離十八歲的玩家了。但是，當筆者花了一個下午的時間把它玩完之後，我發現這個遊戲有待改進的地方也不算少，首先，它的謎題實在不無整人之嫌，尤其是在開密碼鎖與兩美生產的拼圖鎖時，時間限定得相當緊，事先又幾乎沒有提示，等到你發現圖在亂跑時，大概你得準備再來一次了，不過，通常在這個時候，該輪到你感謝作者的仁道了，大概是怕被玩家砍吧！每一次快到危險地帶時，總是有機會讓你儲存進度，所以絕不會像某些 RPG 一樣，每次一有個意外，就要從遙遠的以前再次玩起。

就像一些這種類型的 AVG 一樣，這個遊戲標榜的是精美的畫面和略帶 H 的劇情，如果單靠以國內美工的水準而言，這個遊戲算還不錯，有些女孩子的圖甚至可以與日本比美，為什麼說有些呢？筆者一直覺得這個遊戲的美工好像不只一個，而且水準也參差不齊，有些表情非常不對，有些卻非常靈活，令筆者這個玩了十數年遊戲的老鳥，也不知道該罵還是該稱讚。







大體上來說，這遊戲的音樂與音效都是配合標準聲霸卡的，所以，如果你的機器沒有聲音，經過調整之後也沒有效果，那塊聲霸卡可能支援的相容性並不是很好，其實，玩這個遊戲沒有聲音並沒有關係，因為它的音效雖然會配合場景自動出現，但是由於作者的音效取樣並不是做得很好，總是會讓人有一種很奇怪的感覺。



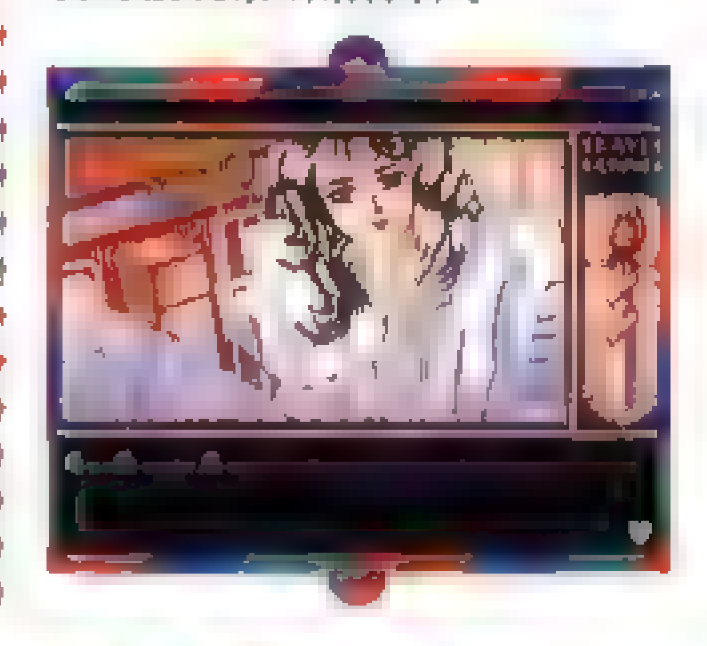
基本上，這個遊戲是由鍵盤操作，而在其包裝外盒上，卻寫著滑鼠爲絕對必需的配備，這一點一直讓筆者迷惑到劇情的二分之一左右，答案終告揭曉，本遊戲發展了新的戰鬥方式，類似機械戰警的兩線交叉三D瞄準法，不同的是，機械戰警先生是使用槍的準星來瞄準，而我們必須以滑鼠來操作。

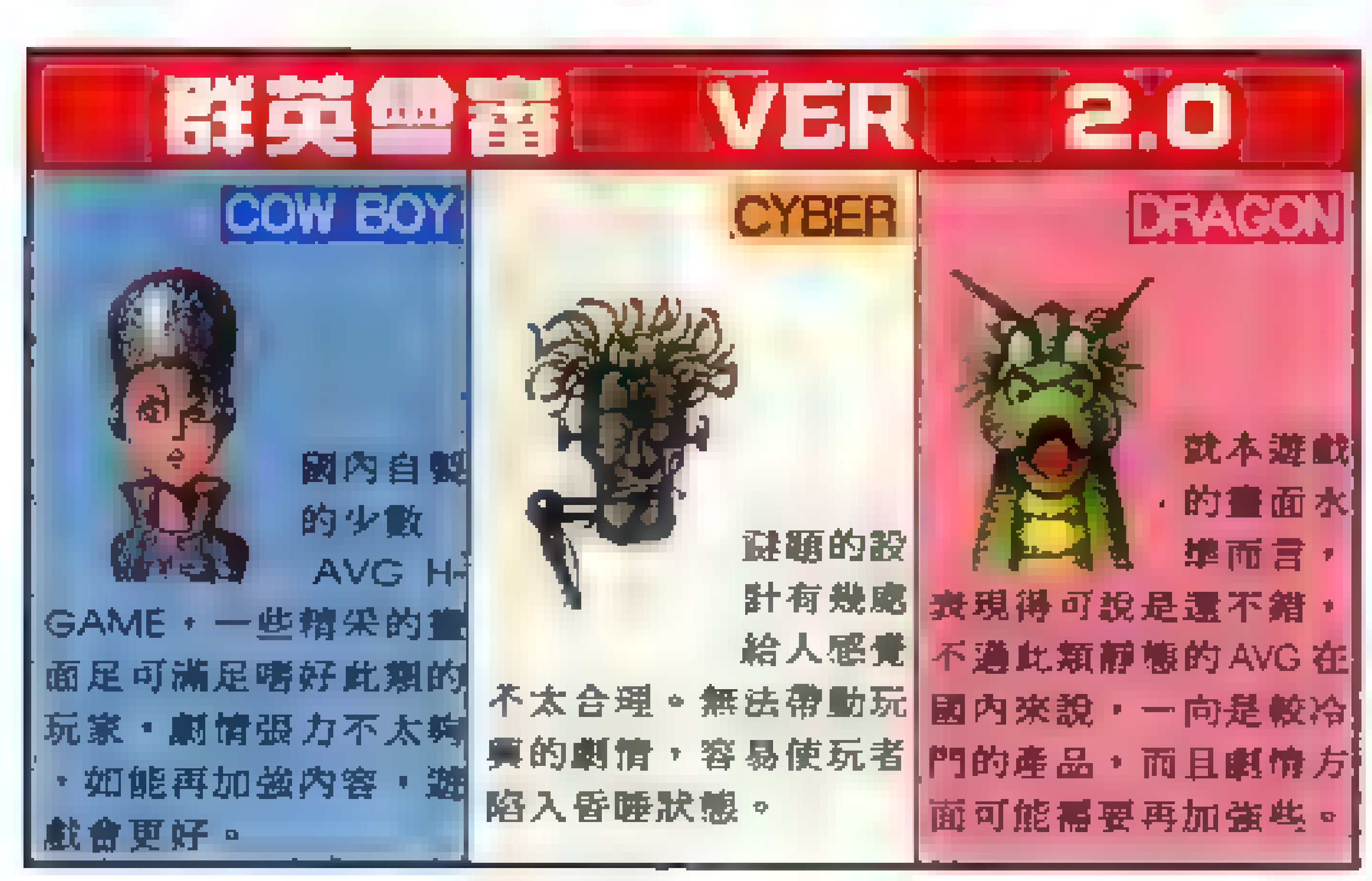


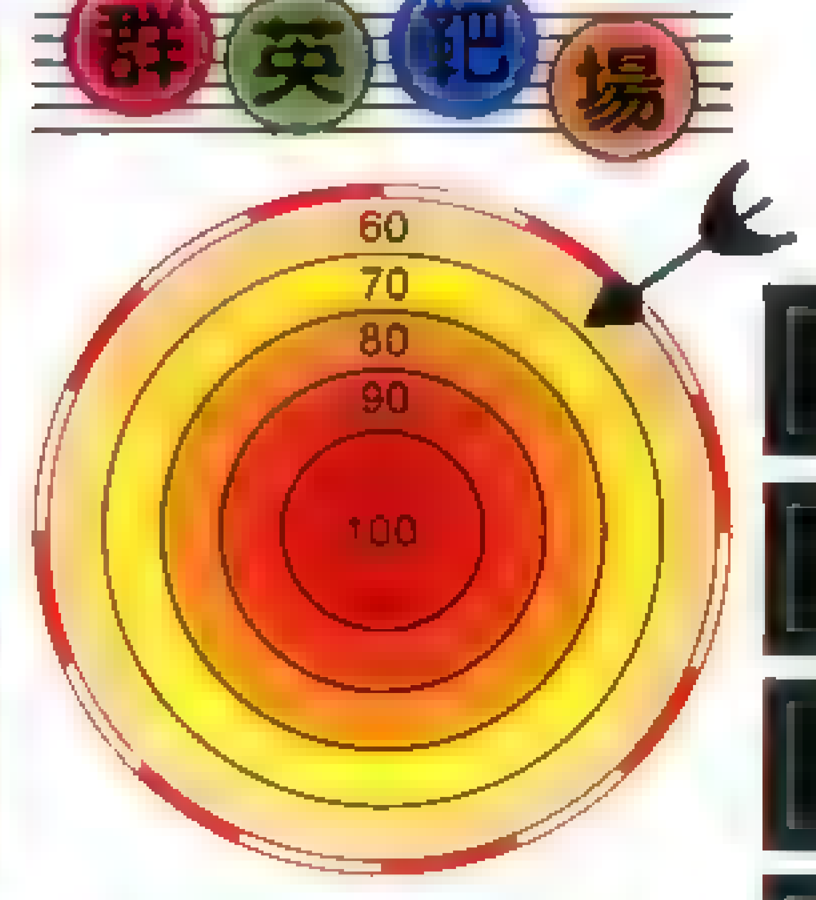
另外，這遊戲的難度並不算高，只要你注意螢幕上所回應給你的訊息，通常來講都可以順利的使遊戲進行下去（但有些關卡會有特殊情形，玩家必須以特殊的方式完成這些關卡）假如發現卡住了，而無法使遊戲繼續進行下去的時候，玩家只要到處走一走、看一看或與人交談一下，通常來講就可以解決了，雖然遊戲中的主角們死掉的話可以從儲存的地方重新開始，但也會因玩家的不注意劇情（例如開啓櫃密碼的那一段）亂選擇而使遊戲結束的，在這遊戲中玩家會碰到一些重大選擇（通常來講不多），而此時玩家必需依當時的狀況去下達正確的指令，否則玩家便會被強制結束遊戲了，而通常在這種重大選擇之前遊戲會好心的詢問玩家要不要儲存一下，通常當遊戲出現這種情形，請玩家們不要以爲主角們是不死身而認爲不用記錄，認爲一定會平安無事的渡過這個關卡，最好是儲存一下，以免前面所玩的全部付諸流水了。



遊戲的進行方式是玩家看到螢幕上所出現的訊息，進而利用可使用的指令（通常是看、聽、想、問、等等……但有時會因不同的情況而有一些特殊的指令供玩家使用，而儲存指令則是隨時可用的。）去對應當時情形，並注意電腦所回應的下一個訊息，玩家再加以回應正確的指令，而構成遊戲的進行，這也就是俗稱的 AVG 遊戲，通常這種遊戲的有一種固定的缺點，那就是即使玩家不管電腦所回應給他的訊息，而玩家只是返復的使用所有指令便可以玩完整個遊戲了，但這個遊戲的作者爲的避免這種令他心疼的情形發生，他也在遊戲中加了一些限制在其中，而這個限制就是重大選擇，如果玩家在遊戲中只是拼命的按指令，而完全不理會遊戲所發出的訊息，那麼玩家們便會掛的不明不白的，但作者也怕一些玩家因受不起多次的掛去，進而把遊戲從硬碟中趕出去，這反而違背了原本的意思，（就如我前面所講的）此時作者設定遊戲會詢問玩家要不要儲存一下，以防萬一，以免這遊戲慘的被玩家所清除掉了。











●出版公司／軟體世界

本文作者／GRX

今天德國！明天整個世界！

一九三九年九月一日，德國獨裁者希特勒揮軍進攻波蘭，開啓了一場人類史上最壯烈的戰爭。在這場長達六年的世界大戰中，沒有人能夠真正算出到底有多少人犧牲，但估計在參戰的九千萬兵力中，約有五分之一；也就是一千七百萬人陣亡。此外，另有一千八百萬平民因戰爭而喪生。



這就是 WORLD WAR2 第二次世界大戰

而這款由 NEW WORLD COMPUTING 所出品的戰略遊戲"IRON CROSS"，在遊戲背景設定上，便是以二次大戰後期的西部戰線爲主；除了自行編輯外，遊戲中也提供了十二場戰役讓玩家選擇。當然，玩家亦可以自由選擇扮演盟軍或德軍來進行戰鬥。

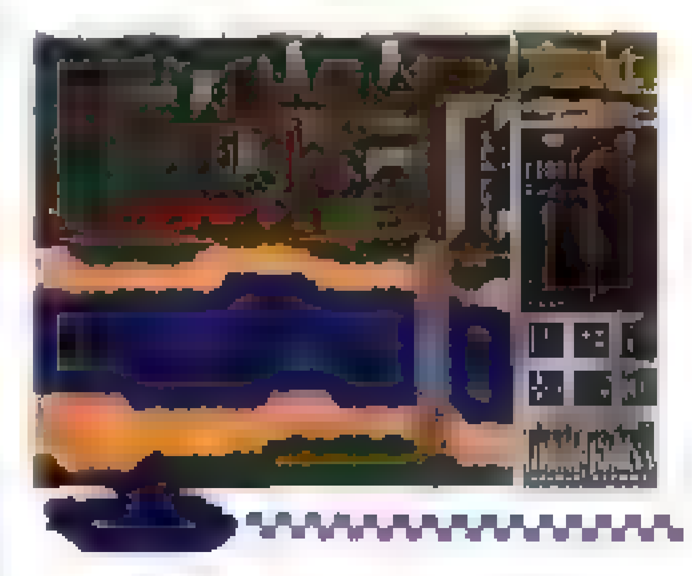




此外，遊戲的方式可說是相當獨特的。當選好戰場後，電腦便會給玩家一筆經費，讓玩家自由選購各式兵器來投入戰場。這點和一般戰略遊戲一開始就佈置好敵我兵器的方式，可說是大不相同。由於兵器都是玩家自己購買的，所以遊戲中即使是同一戰場，玩法也隨玩家的選擇而不斷變化。舉例來說，在突圍聖羅市這個戰場，玩家可以將所有的經費都用來購買戰車，打上一場痛痛快快的坦克大決戰；而如果你想玩城市戰的話，那你也可以購買一整票的步兵和突擊砲，然後將其全部擺在房屋工事中。嘿嘿嘿，只要等敵人一進都市，就……。要不然，你乾脆將所有經費都拿來買大口徑榴砲，來場 8XX 砲戰囉。就是這樣，IRON CROSS 的玩法變化都是由玩家自己決定。而不可否認的，這點可說是 IRON CROSS 讓人久玩不膩的最大因素了。



就畫面音效上來說，IRON CROSS 可說是表現得相當不錯。雖然兵器圖塊稍嫌小了一些，不過在聲光效果上，確倒也是毫不含糊。你可以看到步兵在敵方機槍的攻擊下四處潰散，坦克旋轉著砲塔向敵方開砲；燃燒的森林，崩毀的建築，再加上隆隆的槍砲聲。你說，還能再要求它什麼呢？除了動態的畫面外，IRON CROSS 也收集了不少靜態的照片。這些來自真實 WW2 戰場上的高解析256色照片，著實爲遊戲增加了不少的味道。不過說真的，筆者對於遊戲戰敗後那些屍橫遍野的照片實在是不敢恭維。遊戲嘛！放一些象徵性的戰敗圖就好了，何必放那麼殘忍的圖呢？

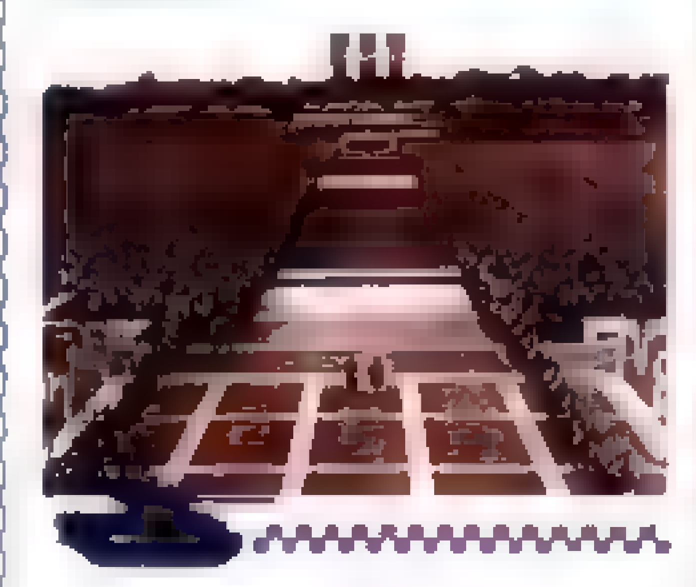


此外，IRON CROSS 在 AI 上的表現還算是可以。雖然在部隊調派作戰上沒有什麼出色的表現，不過電腦在指揮砲擊

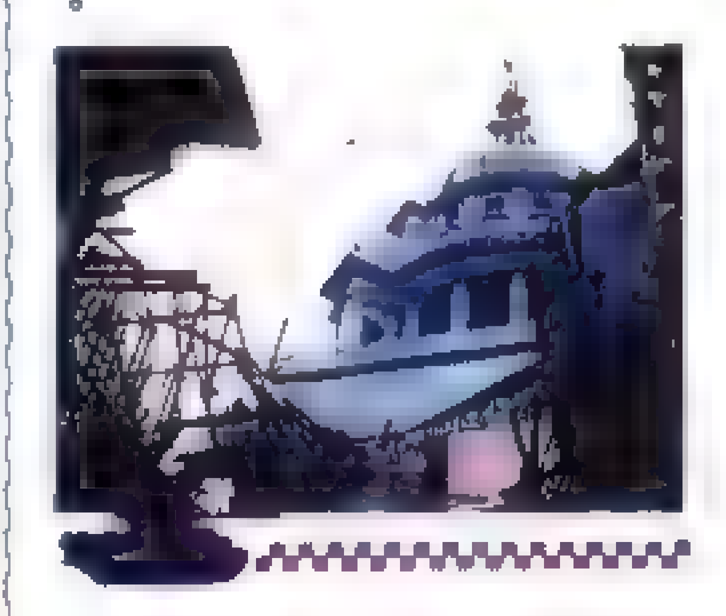
或空襲時，絕對可說是彈無虛發的；而且一定是挑玩家部隊最密集的地方轟炸（這點倒是讓人很得牙癢癢的）。對一些生手來說，電腦的部隊還是會讓他們苦戰一陣子的。在難度上， IRON CROSS 可說是一個相當不錯的範例。在遊戲中所分的難易等級，可讓玩家見識到遊戲最難到最簡單的玩法。在簡單的等級中，玩家不僅沒有索敵限制（可看到戰場上所有敵人的位置），而且經費高得讓人花不完。你所要作的事情，便是買一堆強力兵器，然後上戰場去將敵人轟爛便可。當然，這種玩法可說是和玩動作遊戲沒啥兩樣了。而如果你要玩出這遊戲精華的話，那筆者還是勸你選高一點的等級來玩。在這些等級中，玩家不但要用自己有限的兵力，去找出敵人所在的方位，還得提防敵人的迂迴偷襲。這時保證讓你玩得心驚膽跳，大呼過癮。



雖然 IRON CROSS 是這樣一個讓人讚不絕口的遊戲，不過平心而論，它還是有一些讓人不滿的地方。首先便是遊戲中所提供的戰場太少了，雖說有十二個戰場，不過約有一半的戰場都勉強可算是連級戰鬥而已，一下子便玩完了；而且戰場和戰場間也沒啥關連。雖有一個若大的時代背景，卻沒啥劇情戰役可言。在這方面 IRON CROSS 可說是有待加強的。

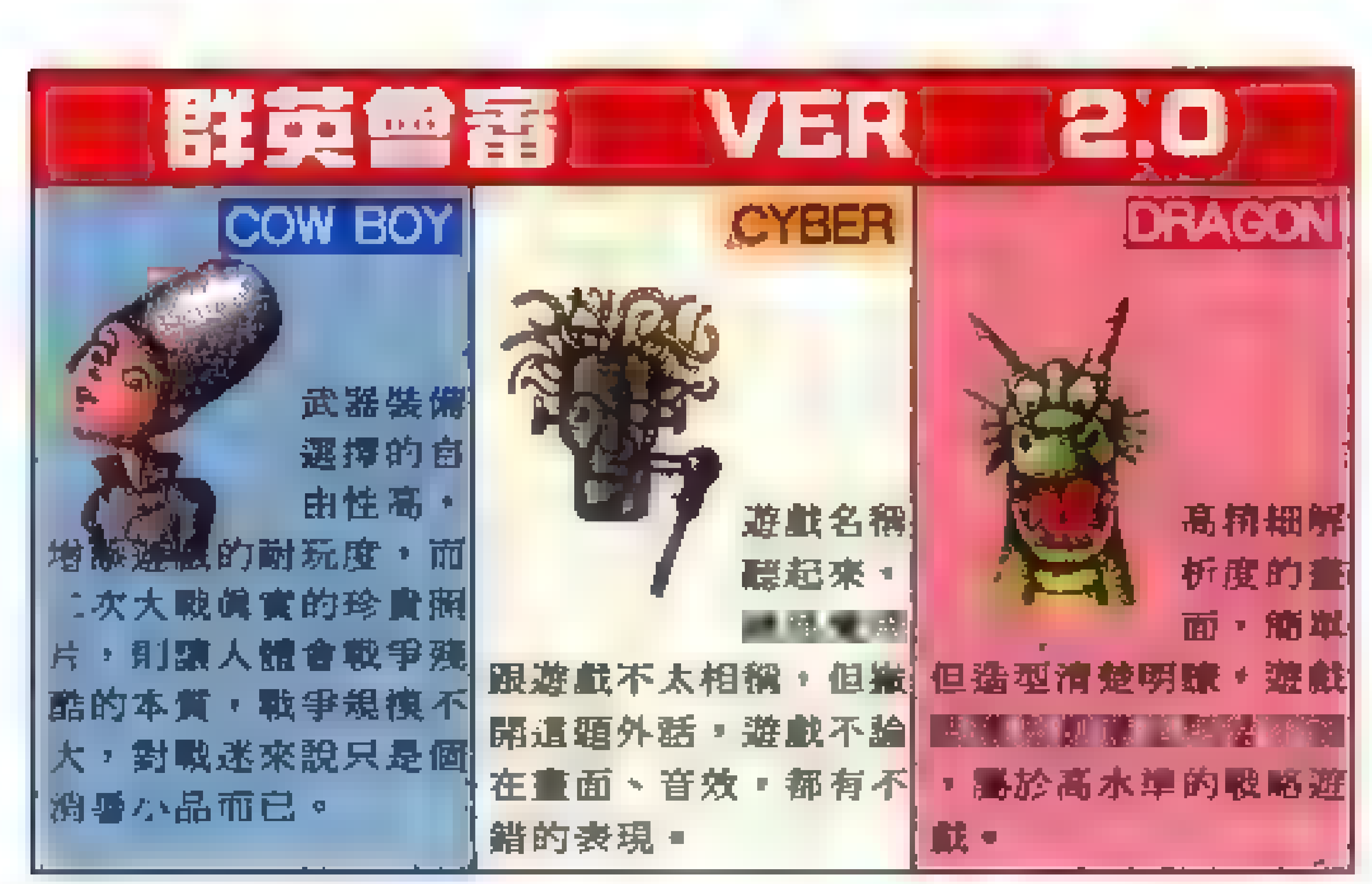


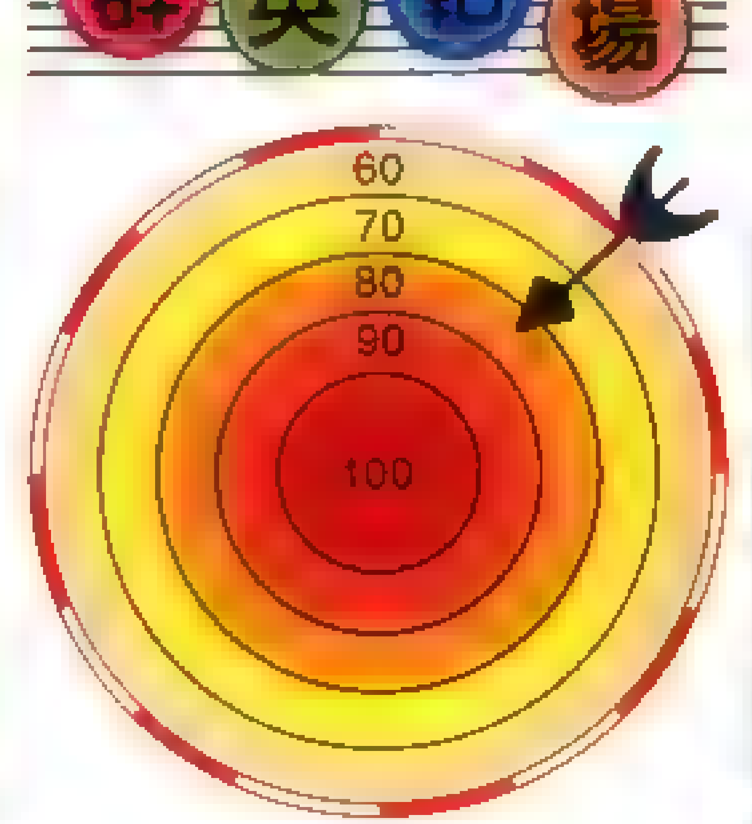
第二便是遊戲中所提供的兵器資料不甚詳細。雖然遊戲中提供了相當豐富的兵器選單（光德軍坦克一項便高達 23 種），不過不僅在遊戲中沒明確的標示說明各兵器的特色與用途（如德軍的 NASHORN 是屬於對戰車自走砲，而 MAULTIER 是屬於對人員的自走多管火箭發射器等，在遊戲中皆沒提示其特殊用途，而只將其歸類在坦克中而已），連說明書上也是講得含糊不清；加上遊戲中一些兵器的照片圖形有偷懶濫用之嫌（如 ELEFANT 坦克是以四號突擊戰車的照片代替）。這將使得一些玩家無法有效掌握各兵器的特點而善加利用。



最後一點。咳咳，這點缺點可說是和遊戲本身無關的。那就是遊戲的英文原名明明就是" IRON CROSS "，而翻譯過來便是"鐵十字勳章"。在二次大戰期間，只有少數人能夠獲得這種勳章，其所代表的便是戰士的忠誠與榮耀。而對一個戰爭遊戲而言，這不也正是一個最好的名字嗎？怎麼這回會使成"諾曼第登陸"這個差了十萬八千里的名字呢？當然，以上純粹只是筆者個人的看法罷了，或許發行單位另有他們的想法與因素吧！







遊戲獵人

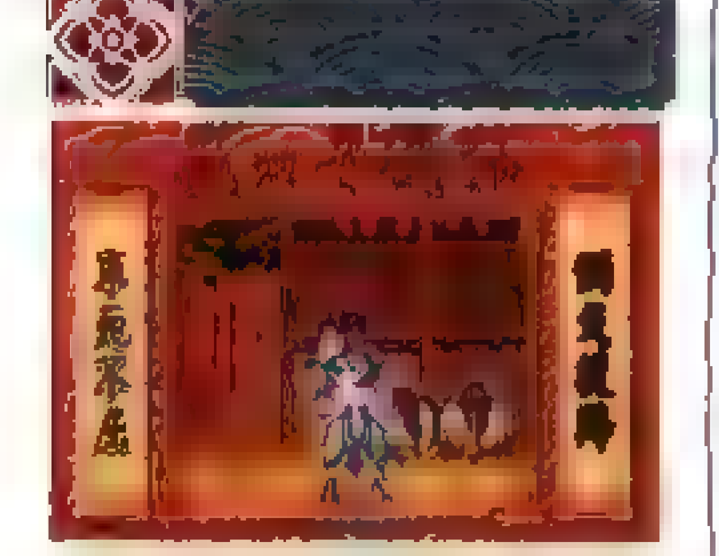


●出版公司／熊貓軟體

本文作者／小石子



當初接下這個遊戲的評析時，一時真的有不知如何下筆的感覺，因為筆者一向對這種所謂 ACT 的動作遊戲不很拿手，不過『武將爭霸２』是筆者少數幾個玩得起來的動作遊戲之，算是相當容易上手的遊戲。



由於三國時代一直是遊戲製作上熱門的歷史題材，而在動作遊戲上的代表作就是『三國志－武將爭霸』，而且一直都有不錯的評價與口碑。如今熊貓軟體再次以同樣的題材推出了『武將爭霸２』，是不是能夠再創國內動作遊戲的高峰呢？

進入遊戲之後，開頭動畫就給人相當不錯的感覺，不但畫面精緻，而且由於支援了 GM 音樂的關係，聽就覺得水準就是不同。國內大多的遊戲公司一向死抱著 SB 不放，也真不知道他們心裡在想些什麼〞碗糕〞？

遊戲中大體可分成三個部份，雙人對戰、武將爭霸、以及天下統一三個部分，嚴格說來，雙人對戰和武將爭霸是一樣的，只不過對手由人改成電腦操縱而已。其實在雙人對戰的模式中，還可以讓初玩這個遊戲的人多些機會熟習一下鍵盤的操控以及招式的運用，算是雙人對戰不同於武將爭霸模式的另一項好處。

在武將爭霸中，可以接關無數次，挑戰失敗後，可以不斷的重來，直到你打敗了所有的武將為止，這裡也是讓你熟悉所有武將應戰方式的地方。如果玩家打贏了一場比賽，分數會一直累積下去，而且也提供了存檔功能，讓玩家可以下次再戰，算是它所提供最貼心的功能了。

而在統一天下的模式中，不僅要注意格鬥的勝敗而已，還要注意武將的身體狀況，而且士兵的調派也很重要，雖然士兵在前序戰裡大多是墊背的角色，但運用得好的話，也是左右一場戰鬥勝負的關鍵哦！不過令人厭煩的是，主君角色的一直重複著同樣的一句話，例如劉備老是嘴上掛著『我要何時才能復興漢室呢？』，一字字慢吞吞的顯示，又不能跳過，看久了也挺煩的。

一個格鬥遊戲最重要的，就



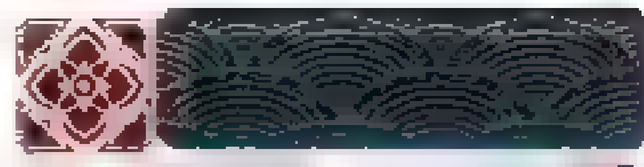
是豐富的招式變化，以及靈活的操控性。『武將爭霸２』中每個武將都有三到五個以上的特殊招式可供運用，還算不少，但在程式的判定上，或許就比較不如遊樂器上的格鬥遊戲靈活，玩家也不易拿捏時間，不能自由的組合各種動作，以達成一氣呵成的攻勢，或者更與眾不同的招數，所以來來去去的可能就是『一招兩式走天下』的局面，左一記「神龍擺尾」，右一擊「橫掃千軍」，一場戰鬥給人枯燥的感覺是免不了的。

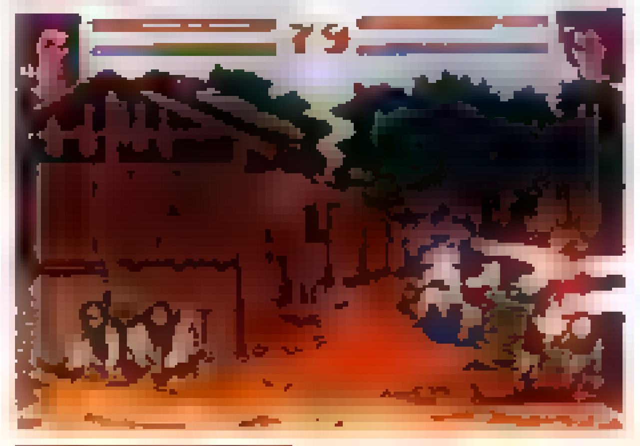
另外，講到『武將爭霸２』的操縱性，因為筆者沒有大字搖桿，所以不知道搖桿的操縱性如何？但以鍵盤來操控武將格鬥時，筆者就覺得反應有些遲鈍了點，按快點還不行，但電腦對手的攻勢一發就不可收拾，有時還來

不及按完招式的組合鍵，就被打得唏哩嘩啦的，按快點更慘，最糟的情況下就是毫無反應，等著挨打，要不就只是出腿出拳，或者是跳一跳，蹲一蹲，後果自可想像。在鍵盤的操控性上，就不如筆者前陣子在玩的『真人快打2』了。



而格鬥遊戲精華的對戰智慧，電腦對手表現的就不甚理想，大多數電腦對手只要捉住了他們的動作弱點，要擊敗他們簡直就是輕而易舉的事。例如要對付夏侯淵，等他跳起來時給他一招如趙雲「橫掃天下」的招式就可以了。而大多數對手在發出氣功的時候，更是毫無防備，筆者就曾用關公只以一招「青龍擺尾」對戰張飛的「排山倒海」，打得他毫無還手之力。那個呂布表現的更白痴，招數雖然不同凡響，但要擊敗他也更簡單，天下第一武將在遊戲中表現的就如〝肉腳〞一樣。





遊戲的畫面略顯粗糙，武將人物看起來都糊成一團，關公的紅臉看起來滿臉是血，而帥氣的趙雲看起來像個呆子一樣。在流暢性上由於遊戲中提供了調整功能，表現倒是不錯，但仔細看過，才發現它為了流暢性，而犧牲了格鬥動作的精緻度，雖然說兩者中必定要有所犧牲，但筆者與『真人快打2』比較過後，才發現兩者兼顧並不是作不到的，只是作不作的問題而已。

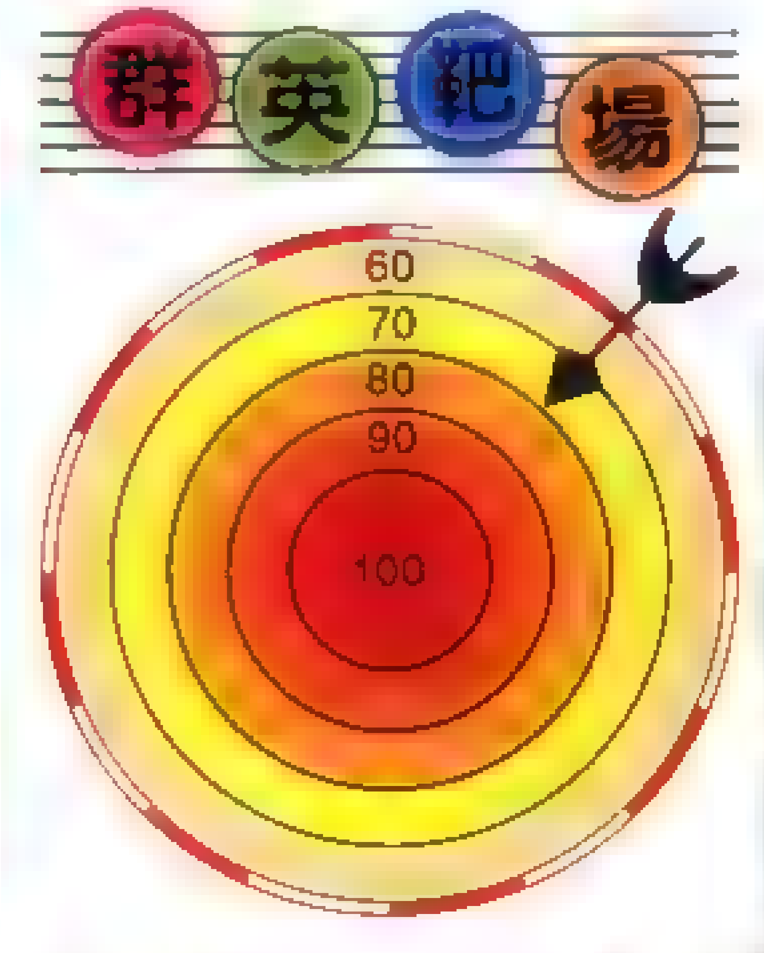


遊戲的音效部份，也是大部份玩家所關注的重點之一，『武將爭霸2』表現的倒是不錯，至少比其它國內大多有語音的遊戲來得好多了。而音樂部份則是筆者認為『武將爭霸2』中表現最好的部份了，雖然曲目不多，但曲風符合了遊戲的風格，再加上支援了GM音源，水準可以說是國內其它自製遊戲比不上的。



『武將爭霸』一直是國內自製格鬥遊戲中的招牌，在國內外一直都有不錯的評價，在網路上也常有人在討論。雖然『武將爭霸2』被筆者評得體無完膚，但亦是一番期許之心。說實在的，『武將爭霸2』的進步並不多，而和同時期的『真人快打2』相比起來，『武將爭霸2』更是遠居下風，毫無特點可言，雖說國內外有技術之差，但或許遊戲公司的產品策略及製作遊戲的態度嚴謹與否，才是國內遊戲發展的最大問題所在吧！









出版公司／華義國際

本文作者／HAYASHI



片頭序幕中男女主角初次碰面的一景

由成名的卡通或是漫畫所改編成的遊戲，只要改編得不離譜，都會有固定的族群來加以捧場，當然也會有基本的票房，例如：七龍珠、小叮噹、五路福星、桃太郎、機器人大戰、機動戰士等。而這些作品在這十多年來陸續出現在各種遊戲平臺上，也都有不錯的銷售表現。現在即將為您評析的「超時空要塞」（原名為超時空要塞 MACROSS ）正是成名的卡通改編而成的。

記得是在我高一那年，「超時空要塞」在台灣電視上首映，它與當時的機械人卡通有別，不再是無敵鐵金鋼類型，而是會受傷、會死亡的一般人、機（比較正常），再加上生活化的劇情，優美的音樂（國內卡通版變成輕音樂或藍心湄的歌），於是就建立起它的特殊地位，歷久不衰。當然筆者我也成了「超時空要塞」的忠實擁護者，畫冊、CD、電視版與劇場版的錄影帶是必備的收藏品。（什麼？你問我喜歡林明美還是早瀨未沙？說實在的劇場版的明美比較好，電視版的明美後期實在是太落魄了）

這套「超時空要塞」是由 Family Soft 製作，而由華義國際公司改成中文版，這是一套由簡單的日式 AVG，加上簡單的策略及一般的 SLG 戰鬥組合而成的。由於「超時空要塞」原著極為重視劇情發展，於是遊戲在每場戰鬥前，都會有段在艦內發生的 AVG 式劇情模式，以及戰鬥中連接的劇情發展，來作為劇情的交接。但在 AVG 部份則不盡理想，因為選項的內容不夠嚴謹，發生過的事，幾乎都會一再的重覆，應該可以設個旗標來作為調試之用，不過念在非此遊戲之主力，就還可以接受。

在策略方面，「超時空要塞」提供簡單的整備環境，玩者需在有限資材下從事修理（修復艦身的損害）、製造（資材及機體）以及開發（都市及武器）。項目雖然不多，卻很重要，影響日後戰爭進行。



艦內 AVG 模式的劇情系統

在戰術戰場畫面是採斜向 45°，24 × 24 的四角方格戰場，移動範圍受部隊單位朝向方向影響而有所不同，無索敵設計。部隊單位以一群八架攻擊中隊（戰鬥機或機器人）或一艘戰艦為基本部隊單位；攻擊方式則分為戰術及戰鬥兩種；戰術攻擊類似地圖攻擊模式，直接在地圖上作攻擊，隨著武器的不同，攻擊方式也不同，例如：飛彈攻擊點為一個單位部隊，而艦砲為無差別不分敵我直線攻擊，只要在攻擊範圍線上，全部有效，而被攻擊者，無反擊能力。戰鬥攻擊須雙方攻擊中隊遭遇時才會進入，戰鬥攻擊時會切到另外的近身戰鬥戰場畫面，雙方以單機採回合制輪流攻擊，以五回合為限，雙方不得離開戰場，超過時限雙方退出近身戰鬥戰場。當一方在攻擊時，另一方不得反擊，關於這一點，筆者頗不以為然，認為有失公平，而在一般無索敵的 SLG 遊戲中，這是比較偷懶的設計。攻擊武器隨著種類的不同，而有射程距離、命中率、破壞威力及彈藥數量的差異；在戰術攻擊所使用的武器彈藥數量，與戰鬥攻擊中所使用的是不一樣的，因此玩者可以技巧性的運用所攜帶的武器來攻擊敵人。在此筆者想起在 98 版「超時空要塞」，是在軟碟上執行的。在戰鬥中只要一變形，就是換磁片、讀開，整體的執行速度是令人火冒三丈，退避三舍；而 IBM PC 版由於全載入硬碟，所以在這方面的表現，可說是良好了許多。



男主角一條輝的資料簡介

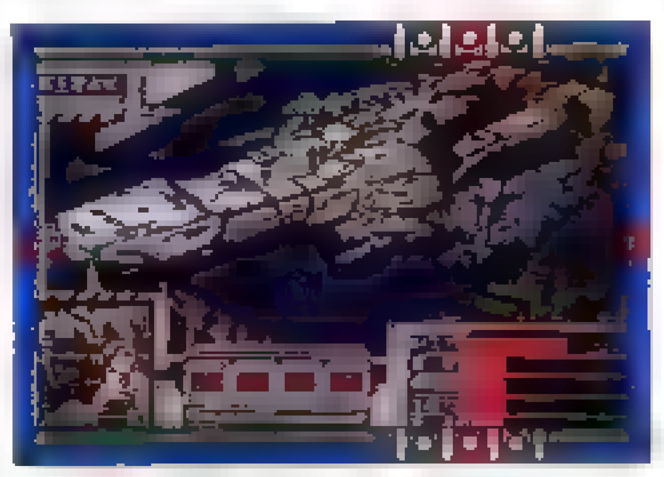
在「超時空要塞」中，令人

印象深刻的莫過於可變形三種外形的 VF-1（ Valkyrie ）系列，它外表與 F-14 類似，有飛行機模式、亞機器人模式以及機器人模式三種，這三種模式在移動力、攻擊力、守備力等，有著不同的變化。在本遊戲中，也提供武器、燃料及耐久度的補給，只要回到母艦上補給，一回合後又是全滿出征。敵人的戰鬥 A I 表現上並不高（敵方不會補給），只要注意母艦與各分中隊保持距離，隨時補給，避免深入敵群中，採用二或三個打一個的圍毆戰法，應該是很容易過關的。



VF-1（ Valkyrie ）的資料簡介

本遊戲的劇情是依劇場版的架構，再搭配電視版的劇情及製作公司的新加入的劇情所組成，大體來說都還可以接受。不論是在 AVG 部份或是戰鬥中出現的劇情表現，都做得相當用心。但最令筆者氣忿的是翻譯部份，Family Soft 製作遊戲向來嚴謹且尊重原著精神，不可能在訊息上亂來。但是「超時空要塞」中文版的翻譯，著實令人傷心，男主角一條輝變成大色狼（ H GAME？），劇情訊息不時出現台灣國語……等等，以華義公司專職改版日本遊戲來看，這是個有損公司形象的失誤，希望日後其他遊戲的翻譯不要再犯下同樣的錯誤。



超時空要塞的整備畫面

在程式的 Bug 上，筆者發現幾個，由於遊戲中的背景音樂不好聽（這就有辱於卡通配樂），因此一定會把音樂關掉；存檔起來，回到 DOS ，再進入遊戲，載入進度後，呵！有趣的事情發生了，片頭曲一直播放（至少比戰場背景配樂好聽），若是想再關掉音樂，只要先開啓播放音樂，再關掉即可，只是每次玩都要反覆此步驟，挺麻煩的。此外打到後面的關卡時（八、九關），在某些人的機器上遊戲會當，筆者猜想可能是音效卡的緣故，讀者若是碰到了這些問題，可以朝這方面去解決。

縱觀整個「超時空要塞」中文版，在硬體上，音樂只支援聲霸卡，在筆者的 ULTRA-SOUND MAX 以 SBOS 軟體模擬時，可正常聽到音樂；滑鼠驅動程式寫得不是很好，在某些機器上會亂來，很難定位，這在以滑鼠為必要的本遊戲來說，有著相當大的影響。遊戲需 386 以上的 IBM PC 機種，執行時主記憶體需要有 590K 以上的空間，而 XMS 也需 800K Bytes ，也就是說主機配備至少要 2M Byte RAM ，且全部都當作 XMS 才能夠享受本遊戲。畫面解析度為 640X480 16 色，圖形的製作品質還算不錯。手冊部份中規中矩，一些基本的操作手冊上都有介紹，也附主要角色的素描圖（部份新人以彩色圖顯示）。其實這類型的遊戲，也不太需要手冊，上機操作一下就可以進入狀況，手冊的最大功用就是密碼使用（無法當作收藏品）。這套遊戲就戰鬥戰略面而言，可能無法引起喜好這方面的玩者興趣，但「超時空要塞」迷們可以享受到親自掌控劇情戰鬥的樂趣（如果能忍受不當翻譯的話）。



戰鬥畫面（自己人打自己人）

群英會審 VER 2.0

COW BOY



日本 98 改版的成名漫畫遊戲，當然美工的表現有一定水準，可惜在戰鬥設定上並不很理想，對戰迷可能較無吸引力。

CYBER

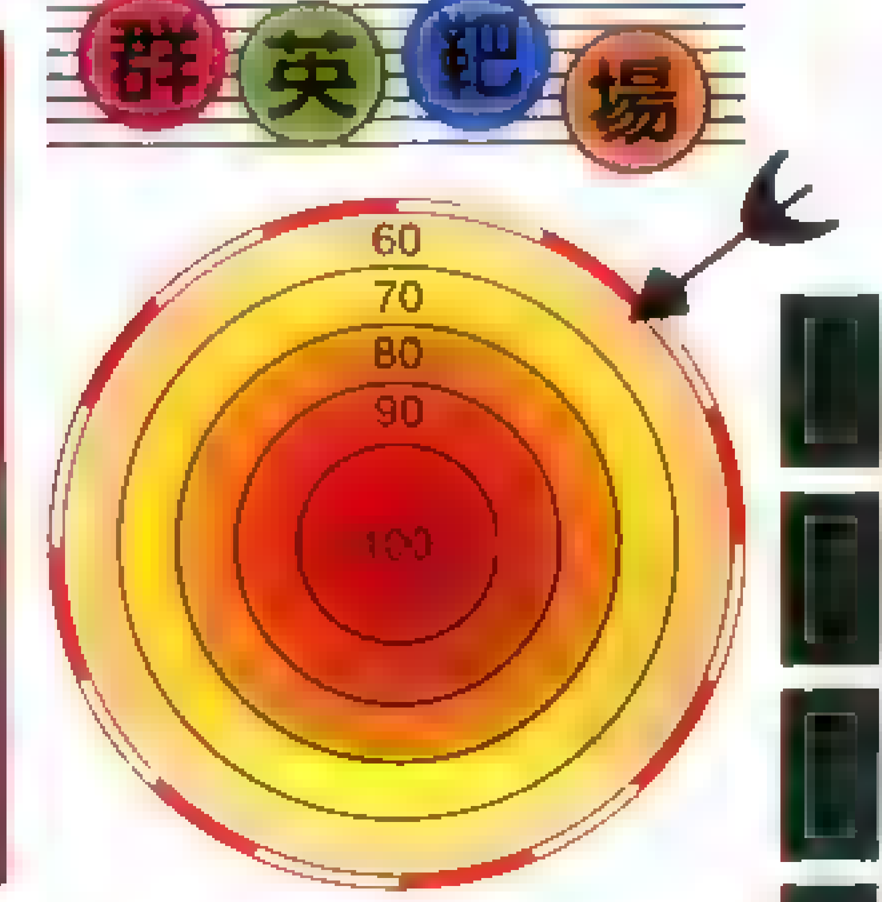


以成名卡通為劇本，以製作的角度而言，各有其利弊。以本遊戲為例，雖然整體並無較大的缺點，但感覺上劇情的衝擊性總不比卡通強烈。

DRAGON



由著名卡通所改編的綜合型遊戲雖然在畫面及結構上都具有相當水準，但訊息的中文翻譯卻令人不敢領教。



遊戲獵人





●出版公司／鷹揚

●本文作者／T.M.C

當醫生，是許多青年學子的夢想，也是許多父母的殷望，雖然在"健"保推出後，這個職業的行情已大不如前，但握手術刀的感覺仍是很多人夢寐以求想嘗試的一種滋味；礙於僧多粥少，所以像我們無緣體驗真實感受的人，就只能藉由高科技的幫助，來領會主宰生命的感覺。

早在多年前，外國就曾推出以醫生為主題的 GAME ，但受限於太過專業且解析度的不足，使得遊戲並不如預期的轟動。經過了一段時光後，隨著 PC GAME 在國內大放異彩，由國人自製的第一個採醫院為藍本的遊戲，也就因應而生了。

「瘋狂醫院」（以下以「瘋」片簡稱）以幽默、逗趣且中文化的架構，迅速地擄獲了不少失落玩家的心；這回由原班人馬再度攜手合作的「超級醫生」（以上簡稱為「超」片），是否能帶給玩家更精彩，更爆笑的行醫生涯呢？



最佳的院長 換人坐坐看

話說主角"偵"華佗在收紅包、開錯藥、醫死人…後，慘遭醫院"不同理"的對待一掃地出門。但我們這位　"慈悲為懷"的華佗不因就此氣餒，反而本著救人濟世的心懷，在家鄉自行開了間小診所，準備"造福"更多的鄉親，並立志要在 30 年內使它長的和大樹一樣高（成為教學醫院），於是一段驚心動魄、驚世駭俗的醫學生涯於焉展開了。

和「瘋」片相較，「超」片顯然在內容方面豐潤許多，在醫療科目上增添了更具笑果的婦產科、整形科與精神科。身為院長的你不只要懸壺濟世，還須管理醫院的經營大計與維持醫院人員的素質，簡單的說，「超」片比起「瘋」片要多了行政方向的工作。



器好、科多 更實在

「超」片不但將「瘋」片中的內外兩科發展的更周延，此外，還新增了三科目，也就是說，玩家可發揮的空間變大了，笑料也更多了，趨近真實的各項檢查設施，也幫助玩家確認真正的病因。

因為「超」片的架構要比「瘋」片大很多，所以在複雜度與難度上也增加不少。作者念及此處，故特別將「瘋」片中困惑玩家的各種手術，都在說明書中，呈現完整的步驟，而對於各類藥品的使用，也採有系統的編排法將其展現於玩家面前。可惜的是，作者與玩家的認知似乎還有些差距，導致某些複雜的手術，仍無法成功的完成，如果作者下回能提供教學模式，相信就更趨完美了。



新身份 新職務

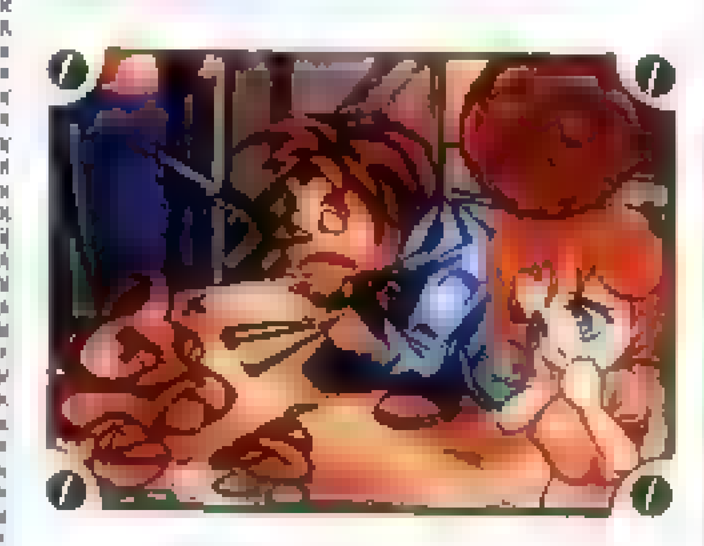
「超」片與「瘋」片差異很大的一點，就是玩家此回將升格扮演院長，故維持醫院營運的重擔，也因而落在玩家的身上了。首先，因「超」片如同坊間的養成遊戲，將每位員工都分為醫術、服務、士氣、知名度、形象、效率等六項，而醫院整體的品質，則等於全部人員各項屬性相加後平均；故要增加醫院的收入，勢必針對旗下每位職員工都適用的行政事務，包括了卡拉 OK 、

出國旅遊、義診活動、電視廣告…都可提高員工們各種屬性。

除上述外，對於那些院長可進行診治的科目，如果親自看診成功後，則將提高相關人員的醫術，且於士氣的振興也有頗多助益，相反地，如果不幸失敗時，同樣地會打擊他們的信心與降低醫術。至於那些無法親自問診的科目，如：眼科、牙科…等，就只能以視察來掌控了。只是當中較奇怪的一點是，不管看到什麼荒唐的畫面，都不能訓罵，否則會影響員工的士氣，而不管他們做對做錯，只要給予稱讚，都能使士氣上升，這種不合邏輯的設計，令人感覺醫療人員好似小孩般一樣容易騙。



員工素質的高低固然是賺錢與否的一項重要的因素，但科目本身盈餘的多寡，亦是決定醫院總收入的一個關鍵性的原因，所以在安排新醫療科目時，除了爲爭取教學醫院所必須的之外，最好能以其利潤爲考量。對於增添新科目的設計，敝人發覺其中有一點不甚合理，即是作者沒有注意到各個科別間的相關性，例：就算醫院中沒有產科，但仍可增設嬰兒室…。



在你將一切都佈署完畢後，就可安心地等著月底的總結算。「超」片在時間上的處理，捨棄了「瘋」片中的以日爲基數，而改以即時模式，也就是時間將不停地流逝，而非參照玩家執行指令的次數。當一個月結束後，秘書會替你把各項支出收入做個統計，故盈虧一目瞭然。可惜的是，帳目過於簡略，沒有把各科別逐一列出，使人不知何者爲賺，何者爲賠；因此在整頓內務時，會無所遵循。且作者在雜項支出的部分亦交待不明，讓人懷疑錢是否被會計吃掉了？

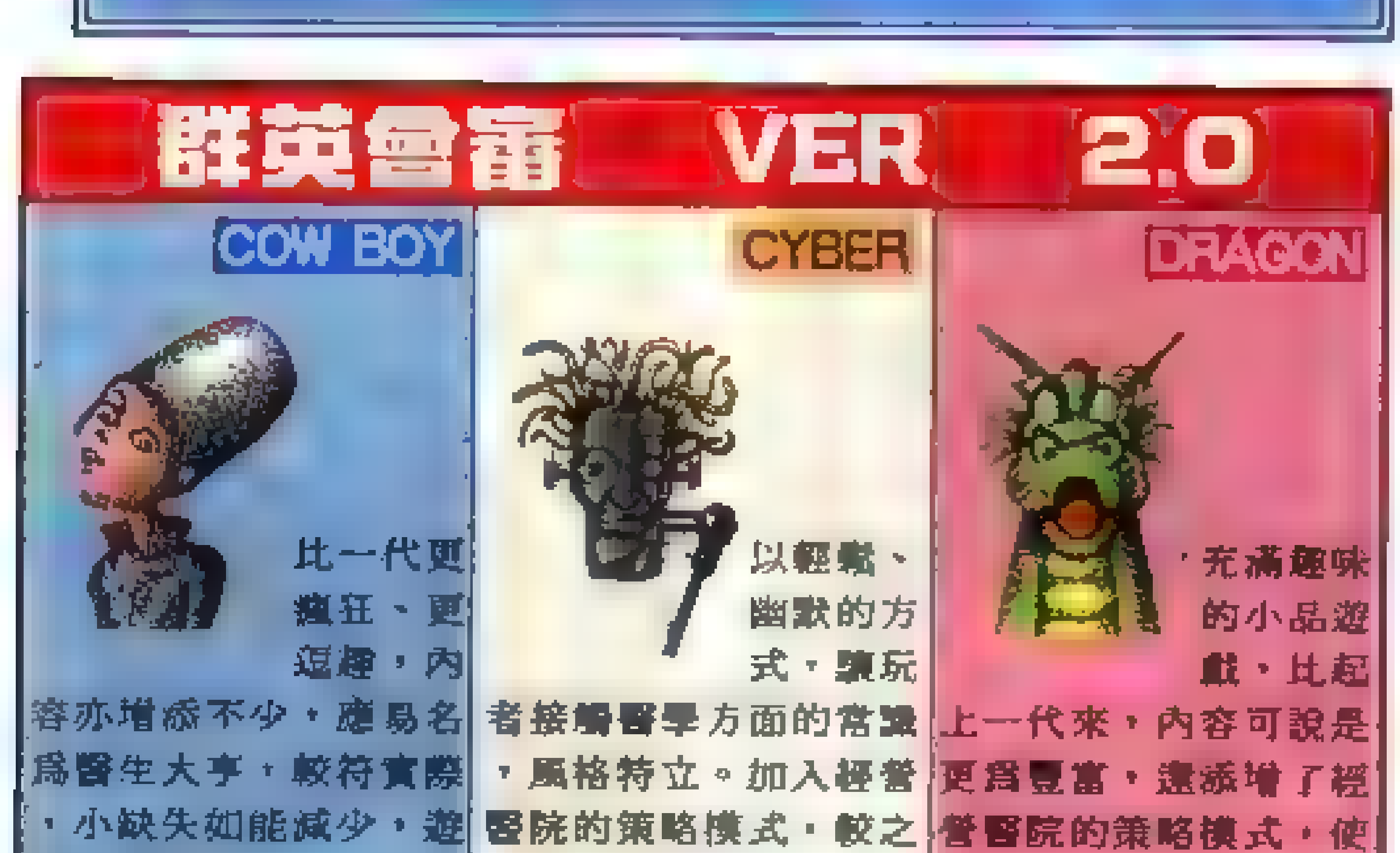
結論

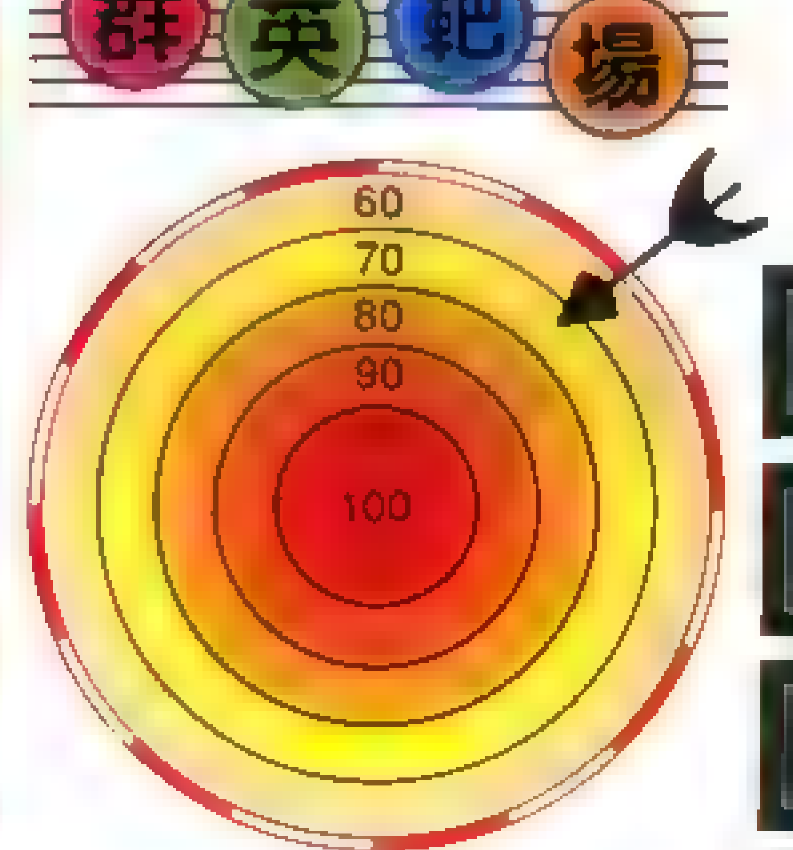
如果以「超」片來與「瘋」片相比的話，自然在各方面都有長足的進步，不管是內容觸角的延伸與圖片的嬉笑逗趣，都在在的令我們體驗到作者求新求好的企圖心。不過，雖然圖片量的總數比以往多了不少，但平均分配後，某些事件的變化反不如從前豐富，如：巡房可能遇到的狀況，再者，「超」片是採320×200 256色的解析模式，故精緻度稍顯不足。此外，「超」片於操控方面，雖是以一鼠玩到底的方式，但其介面不甚優良，造成玩家在切換指令時，只能單向的由上往下一個個轉換。

總結來說，「超」片在現今這個百花綻放的環境中，並不值得玩家爲它花太多時間，但如果撇開整體不談，而單以診療過程來看，它卻是可伴你渡過陰雨綿綿假日的娛樂小品。



Bug：說明書中關於不動產資料的描述，是既可保值又可增值，故筆者遂被其花言巧語所矇蔽，乘著房價低廉時，一口氣買了9千多萬的大廈好幾棟，等其升值到1億多時，我毫不猶豫的將它售出，不料，賣出後，進入帳本的只有62萬（也就是此大樓的租金），害我慘遭血本無歸。

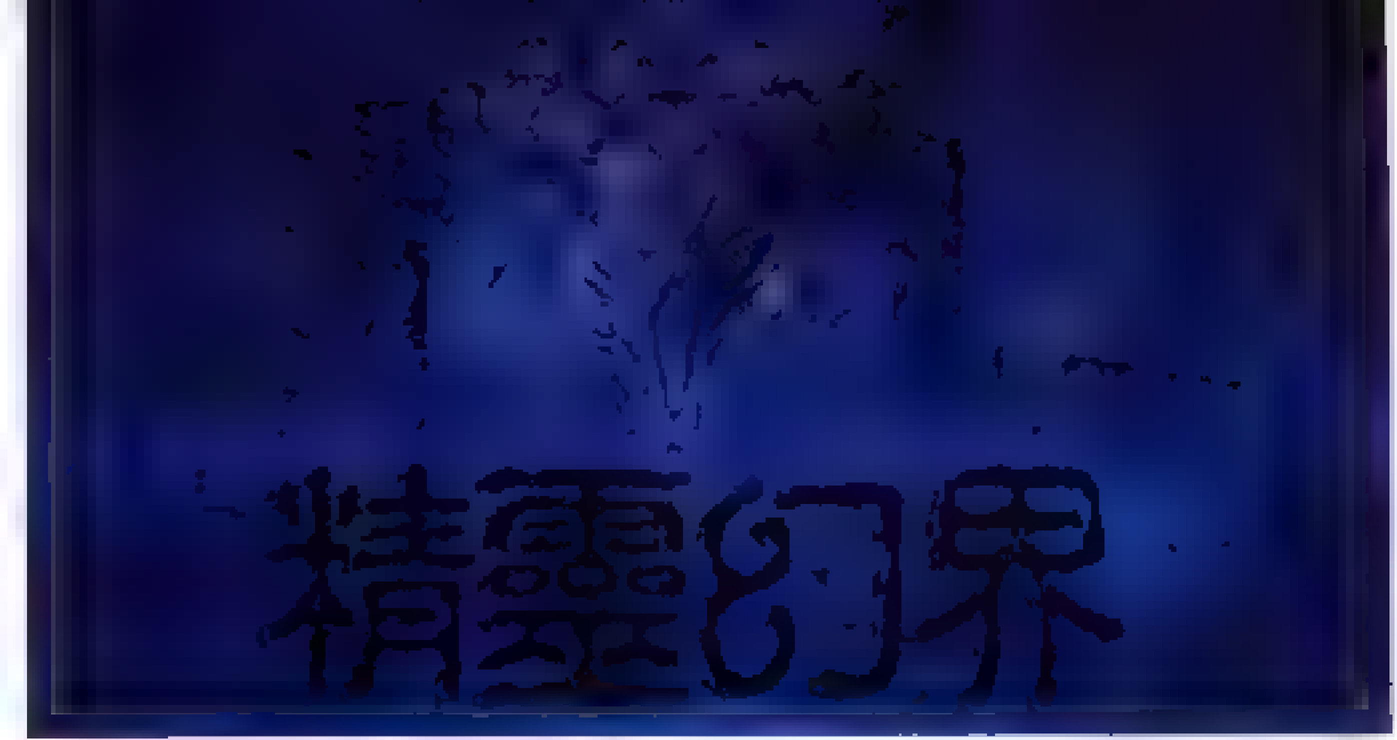






遊戲獵人

出版公司／世紀縱橫
本文作者／葉曉嵐

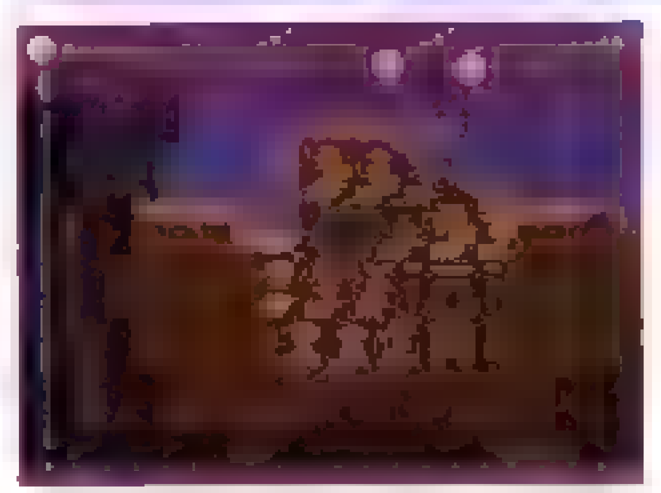


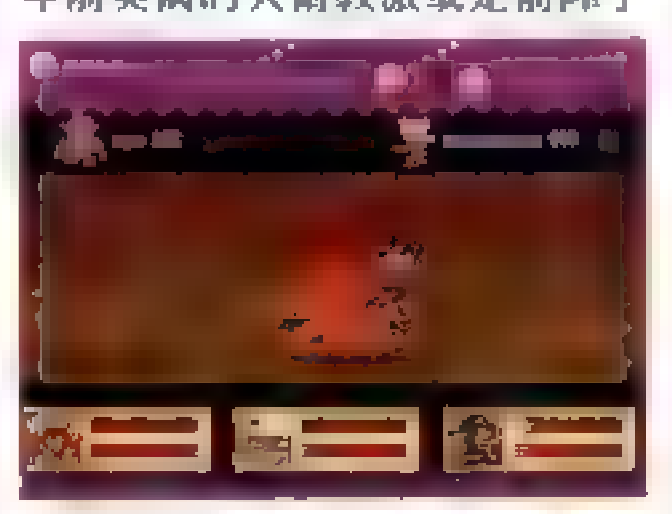


如果把天使帝國中的漂亮妹妹換成妖魔鬼怪，再加點片頭動畫及不同的開場白，那會變成什麼？猜猜看！對，就如同這陣子剛出片的精靈幻界（以下簡稱精片），除了兩者都是同類型遊戲及在內容上有部份類似外，精片如無更好的賣點則要玩家花好幾佰元來買它那是不可能的，而雜誌也無須花費篇幅來評論它了，你認為呢？

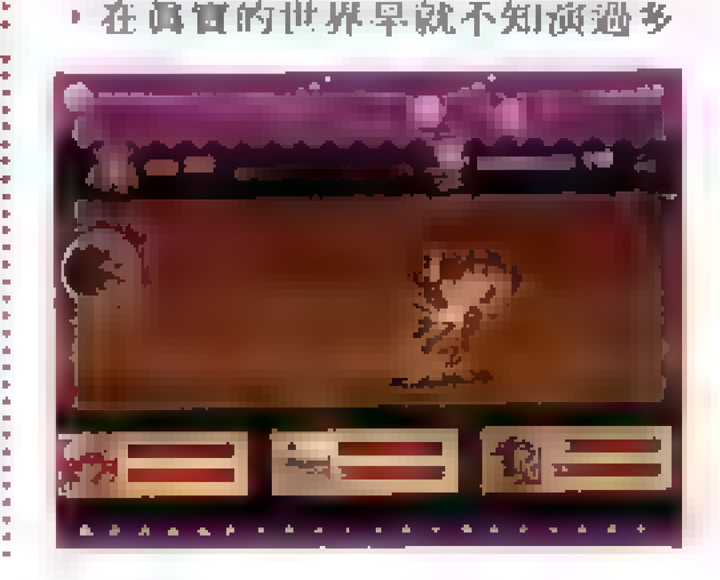


故事的發展就從男主角亞特為追捕邪教教主進入異次元空間的靈界，靈界中的世界和我們所住的地球一樣，摩希迦與聖薩兩族彼此對立、長年紛爭不斷。亞特為了能再回到我們的世界，只好充當聖薩賽蒙的傭兵，帶領聖薩族人與摩希迦人作戰。故事是不是有點老套，不過故事的創作者在此闡述了三個主題：一、惡徒的謬論二、正邪的對立三、權勢的吸力。我們現就從這三個主題來談，在第一點上我們從遊戲中幾個大壞蛋的言論來看，不管是聖馬爾、那斯圖或是羊頭邪神在思想上並不認為他們的想法有何不對，且在引起軒然大波後，總會為他們的行為找個好藉口，以掩飾其惡行；君不見一些亂七八糟的邪教總是運用似是而非的理論來吸引一般人信其教義，再應用一些激烈的手段來控制信徒或剷除不認同它教派的人，像幾年前美國的大衛教派或是前陣子

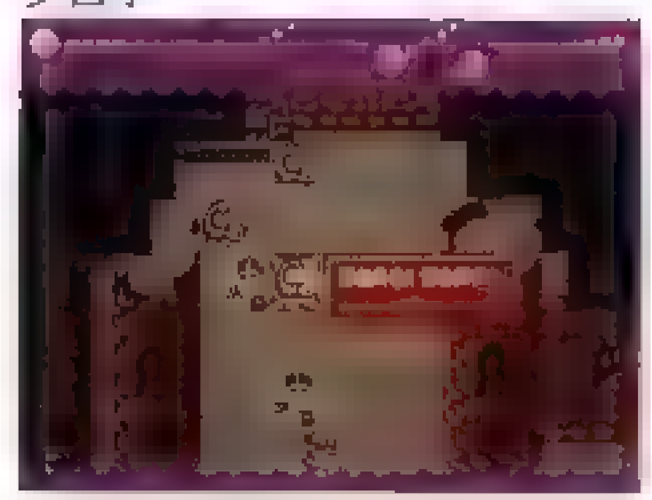




引起東京地鐵事件的奧姆真理教都是活生生的例子。在正邪的對立上，我們可以看出創作者在整個遊戲理念表達上顯示出正邪不兩立，且遊戲中一些設計也明顯傳達此訊息；像名詞使用上，兩大族一為「聖」，一為「摩」（魔？）各種技能在聖薩族是聖光術、無名之火…，在摩希迦就成了魍魅之火、地獄 SM 等聽起來較負面邪惡的名詞；在人物造型上更是壁壘分明，聖薩族的戰士個個人模人樣，而摩希迦人則成了獐頭鼠目的醜八怪；一開始創作者就已強烈表達遊戲中正義與邪惡不兩立的立場，故假使主角是在誤闖下進入精靈幻界，如果換成他是被摩希迦人（設定上是認為邪惡的一方）救回，相信整個故事情節會與現在有很大不同。第三個主題"權勢的吸力"，權勢這種東西可以說是一種致命的吸引力，掌握權勢就掌握了資源，為了權勢的爭奪、鞏固，人性醜惡的一面就整個浮現在檯面上；像亞特以一外來人成為聖薩國防軍的指揮官，如以真實世界來看，一定會有不服氣的人不願接受其指揮，在遊戲中玩家會看到一些 NPC 人物在亞特打拼賣命時根本不會去殺敵保國是不是很氣，但如把此事用"權勢"的角度來看，相信玩家就會釋然了。而賽蒙與其弟之間的王位爭奪，在真實的世界早就不知演過多



少回了。



因爲本遊戲爲戰略型態的遊戲，戰鬥在遊戲裏佔有極大的份量，故我們現在來談此部份的相關設定。在升級與轉職的設定上，就我個人的感覺是比天使帝國Ⅱ簡化很多，前後最多的也只有兩次須要轉職選擇，而且當你的兵種轉職到某一兵系職銜最高層級（ 12 級）時，還是能繼續升級，雖然其級數回復到第一級起跳，但技能點數與生命值還是繼續上昇，對那些喜歡練功的玩家倒是不錯的設計。不過飛馬騎士經驗值升級設定上似乎有點問題，筆者選了兩個飛鷹騎士及把主角職業也定爲飛行系，結果三者中有一人升級只要一、兩百點經驗值，而另一人及主角每一級升級經驗值就要高達兩千多點，直到遊戲結束我的主角還在飛馬騎士第 12 級（這還是猛練功的結果）。另外攻擊損傷點數亦有一點小缺失，像我的魔劍士以普通攻擊時，敵人減少 140 點生命值，而用特殊技的光電斬則受傷 61 點，威力最強的獅吼劍也只有 111 點，讓人覺得特殊技在某些兵系上並沒有多大作用，當然像白魔法師或黑魔法師施法造成大範圍的攻擊效果，特殊技對付一大眾的敵人圍攻還是蠻有用的。而遊戲的關卡設計似有導引玩家往某一職系之嫌疑，像在某些

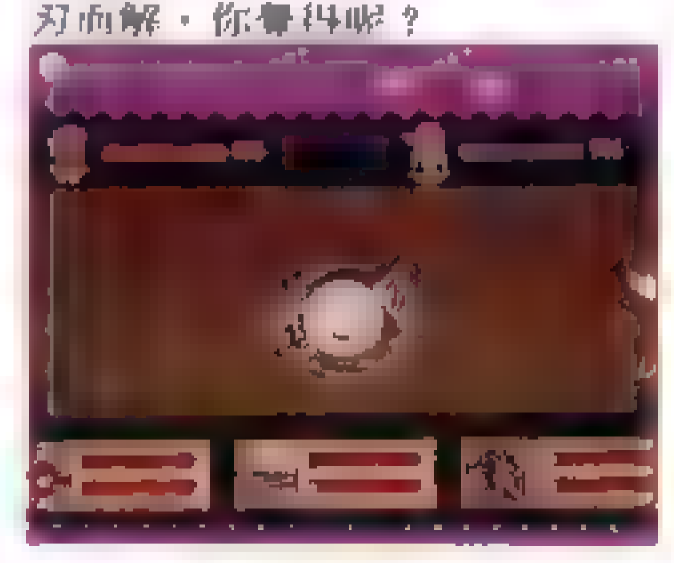


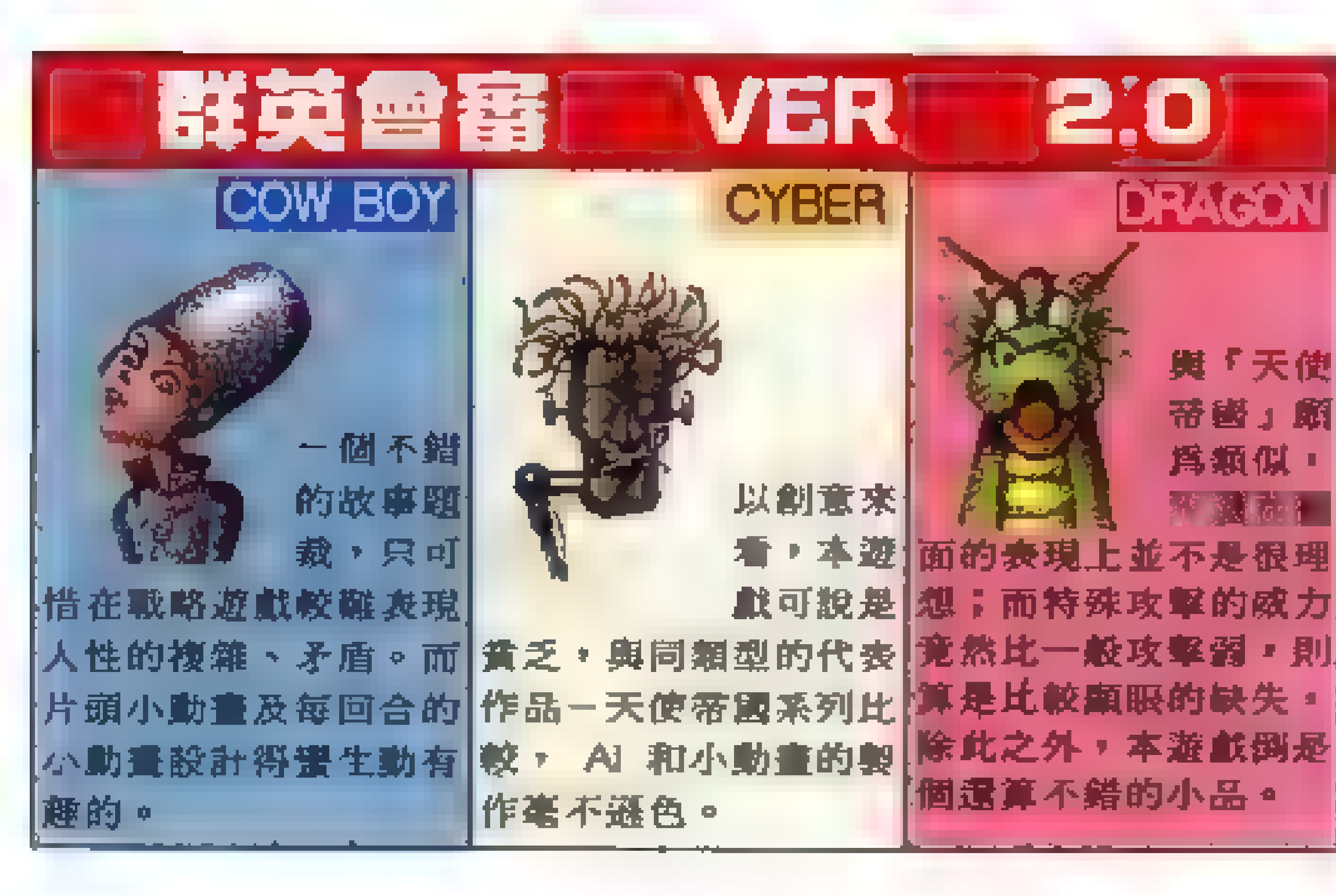
戰場尤其是最後與魔腦的決戰上，敵方陣營以具有石化能力的術士及恢復能力的術士把關，玩家如無僧侶系或術士系的兵種可能就無法再玩下去，筆者在這幾場戰役中都是用法師、僧侶搭配使用長程武器的兵種過關的。在地形的因素考量上，你的部隊會因某些地形無法移動或是移動變慢，而一些特殊的標記如魔法陣則能恢復士兵的生命值，一些長程武器在使用上則須小心，因太過接近敵人就無法攻擊。

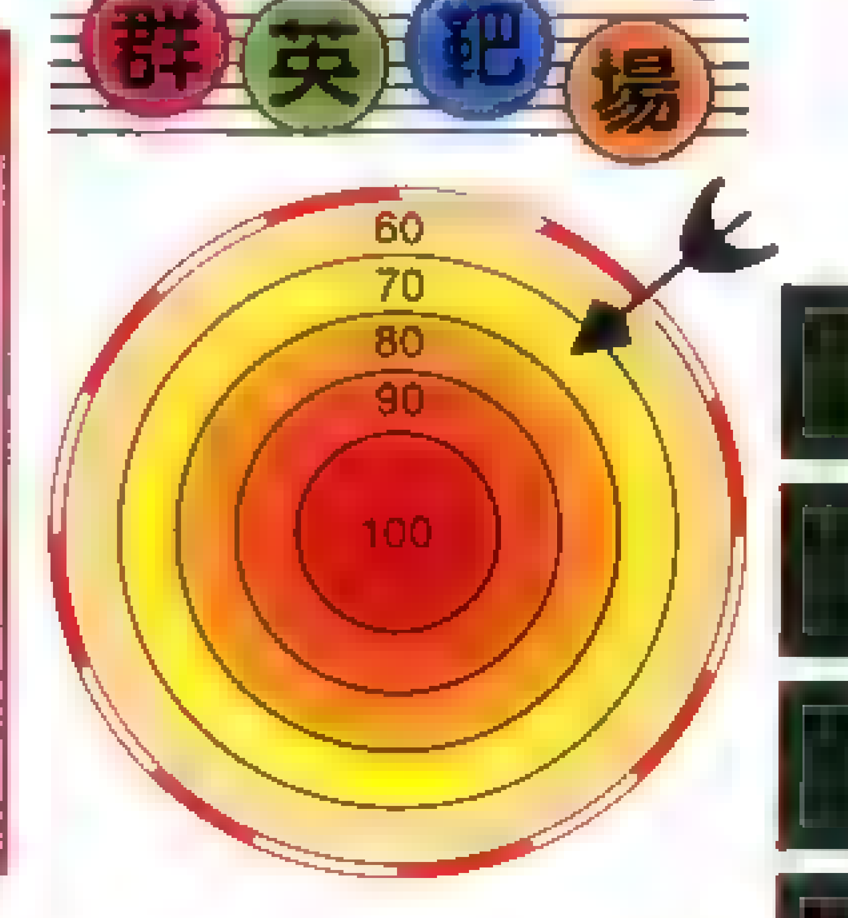
最後我們來看遊戲的美工繪畫，就筆者個人的感覺，似乎歐



美與日本互相混合的感覺；我們拿幾個人物造型來看：像騎兵的馬車造型及所裝備的武器盔甲與中古世紀歐洲的戰士是不是很像，魔希迦術士中手拿長鞭，頭髮宛如小蛇纏繞的模樣，則似脫胎於西洋神話中哥爾根（ Gorgon ）女妖中的老三美杜薩；而如主角頭紮帶子一付慷慨就義的樣子，這在日本許多出征的場合都看得到，另外像黑魔術士或白魔術士的樣子，在日本的一些卡通漫畫中也時常看得到。我個人不是排斥外來的東西，只是覺得身爲一個中國人（台灣人？），如能發展出自己的風格，有自己的內涵文化，相信很多問題都可以迎刃而解，你覺得呢？







生化鑄形人

BiOFORGE 完全攻略

／HAKKA

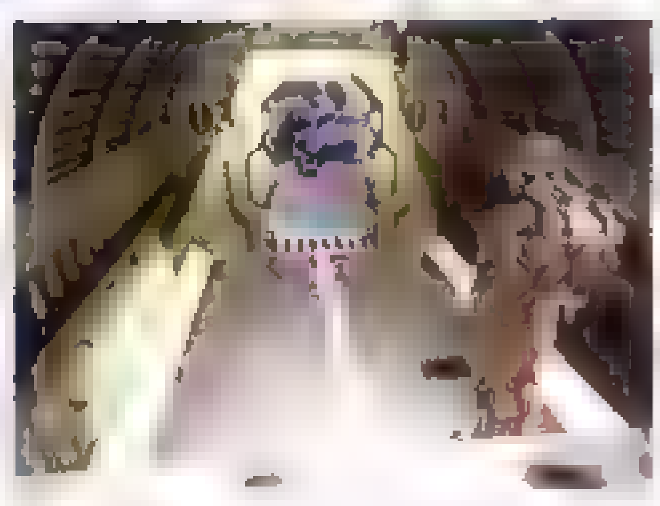


BIOFORGE 這套動作冒險遊戲，在解謎與動作成份上都頗具難度，幾處事件的完成，除了需有一點巧思之外，還得要兼顧時間的限制，如此的設計算是盡了勻稱的本份。遊戲內解謎的答案，大部份都隱藏在不算少的訊息內，因此不看攻略的玩家，請用力地張大眼睛留意訊息中的重要處吧！另外遊戲盒內的動作速覽表，將使用／操作、拾撿／丟棄設為[z]與[e]，正確的操作鍵應為[ENTER]和[SPACE]鍵才對，在此更正以免玩家在冒險之初摸不著頭緒；以下就是本文攻略的開始，若有不盡詳細之處還請多多包涵。



陣陣的地動山搖，將我從被改造的惡夢深處中喚醒。慢慢地我恢復了意識，勉力床上起身後，晃晃還有點混鈍的腦袋，還沒搞清楚狀況，眼前就有一個不太友善的看護型機械人（ Nursebot ）迎面而來。機械人見我竟起身下床，馬上善盡職責地對我施加攻擊，雖然剛恢復意識，手腳還不太靈活，但正當防衛是應該的吧！三拳二腳地將機械人解決後，將它的機體推向光棒處，破壞 3 號囚室（ Cell Three ）的能源柵欄（ Force Bar ）。

撿起地上的記錄器（ Log-book ），裏頭的訊息是我未被改造前留下的片斷記錄（按[J]鍵，查看日記（ Journal ），裏頭會自動地記錄遊戲中重要的訊息），將記錄器收好再撿起肉塊（ Hunk Meat ），嚐嚐看味道如何？肉塊好像已腐壞了，還是別吃了！



走出 3 號囚室來到走廊，我看到 1 號囚室（ Cell one ）門口有一支血肉模糊的斷臂（ Severed Arm ），撿起斷臂，門內那個藍色的傢伙見我走近門口，對我一陣咆哮，好像怕我搶走他的叉子（ Fork ），看他兇狠的模樣，還是少惹他為妙，這支斷臂大概是他企圖脫逃而留下的紀念品吧！將斷臂放在一旁，我想先離開這個鬼地方再說吧！

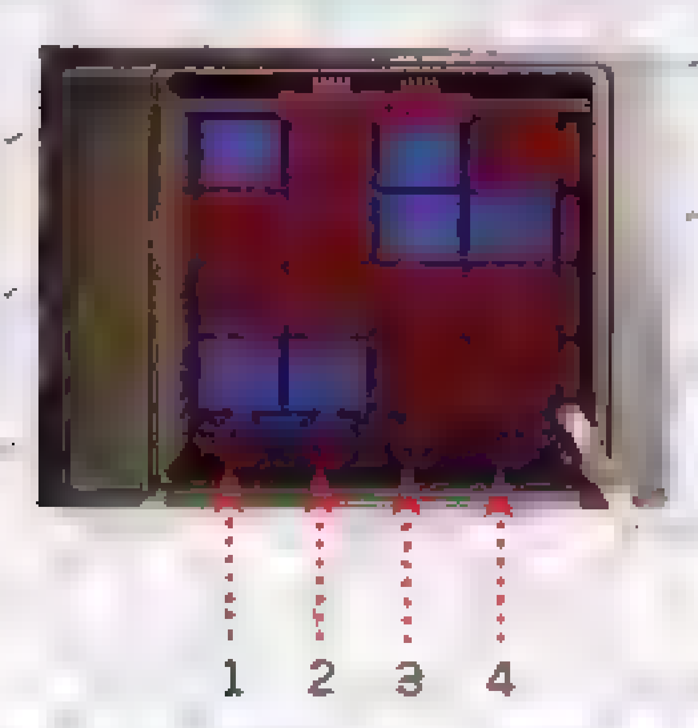
走到囚區大門口（ Cellblock Door ），我用力將大門扳開，控制板（ Panel ）似乎受不了外力的推壓而冒出火花，我想得找工具撬開控制板，才有辦法打開關閉的大門。對了！1 號囚室的藍色傢伙不是有一把叉子？去和打打交道，套套交情吧！

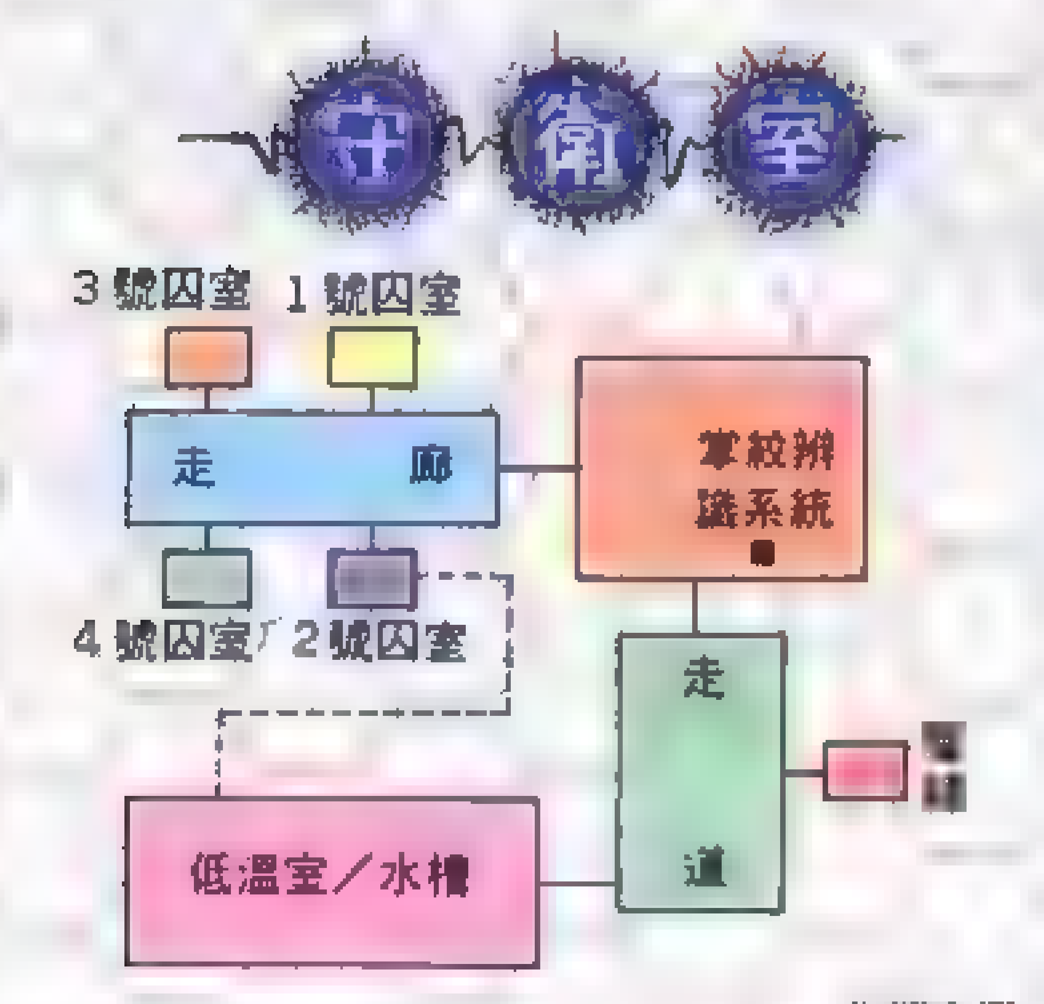
到 1 號囚室門口，將肉塊放在門口，那傢伙飢不擇食地撿起肉塊跑到角落去大快朵頤一番，機不可失，趁能[illegible]間，我迅速地衝進囚室內，那傢伙並不理會我繼續地享用他的大餐，撿起叉子，他馬上要我還給他，並對我拳腳相向，迫於無奈，雖然同是生化改造人，但為了取得離





開的工具，只好對不起他囉！將他解決後，撿起照片（ Photograph ）和記錄器，看過他的記錄器，可以確定的是這位叫CAYNAN 的生化人已被瘋了。回到囚區大門右邊的控制板前，用叉子撬開外殼，操作控制板，看樣子只要將亮點間的線路接通，應該就可以將鎖解開，依序按下 4、3、2、2、1，OK！行了！







推開大門，我進入守衛室，無線電中傳來好幾個人的對話，他們好像知道我已經離開囚室，看來行動得加快囉！

走到桌前，查看 Monitor F、G、H，其中 Monitor F 是 4 號囚室中看護型機械人的控制台；Monitor G 是第三層的資料記錄（AREA DATA LOG LVL 2 ），左下角的緊急狀況（ EMERGENCY ）顯示原子反應爐（ Reactor ）發生融合後，人員與系統的處置程序；Monitor H 則大都記錄人員的狀況，但 ACCESS 內得輸入密碼才能運作，苦思不得其解只好作罷，還是到別處瞧看看吧！

G F E D C H

走到守衛室右方，角落有一部掌紋辨視系統（ Palm Reader ），不過得要有正常的手掌才能操作，對於只有 3 支手指的我而言，這個問題還蠻難解決的。

依序操作牆上 MonitorA、B、E，將 4 號、3 號、1 號囚室的能源柵欄關閉，但控制 2 號囚室的 MonitorD 似乎已經損壞了無法將柵欄關閉（不過從監視器（ Camera ）可以看到角落裏的第一個人，不曉得他是不是我的同伴？

進入 4 號囚室（ Cell Four ）我順手拿起 DANE的記錄器（笛子（ Flute ））對完成遊戲並有絕對關連，拿不拿自行決定）仔細看過後發現第 12 段（ ENTRY 12 ）有一組數字（ Access Code Number ）剛好與 Monitor H 內的密碼吻合（數字是隨機產生，因此本文並不列出，要知道的話自己看吧！），回守衛室途中，剛好撿見角落的斷臂，哈哈！這支有五個手指的殘廢手掌終於能派上用場囉！



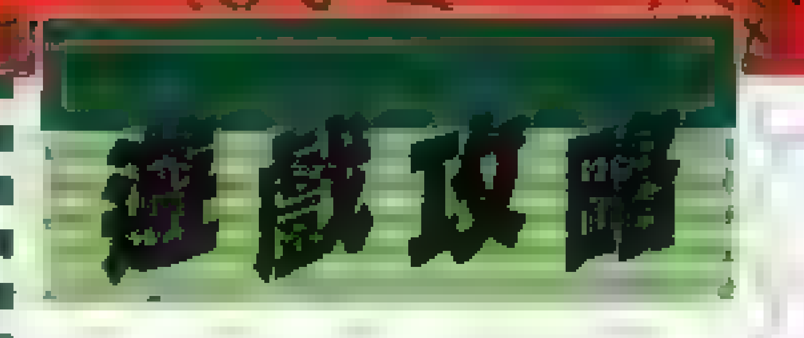
操作 Monitor F，選擇 MANUAL，控制機械人將斷臂拾起，再移動機械人到掌紋辨視系統前，按 POWER 離開。操作 Monitor H，選擇 ACCESS，輸入密碼，賓果！只要再加上我身體的重量，即可開啓封閉的大門囉！控制機械人把斷臂放下，我拾起斷臂站在辨視系統前，將斷臂往前放，大門應聲而開。



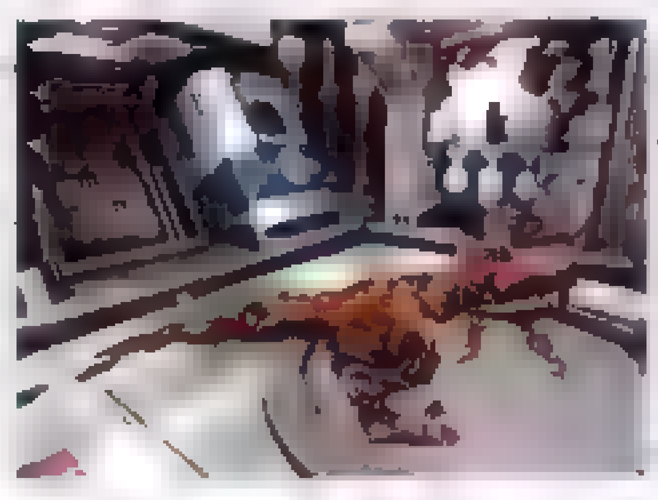
低溫室

步入走道，一部笨重且巨大的機械人（ Mecho ）對我發出警告訊號，英勇如我當然不可因此而乖乖就範，不過在手無寸鐵的情況下面對如此雄壯挺拔的機械人，力敵是戀不可及的，所以"繞跑"成了唯一的辦法。

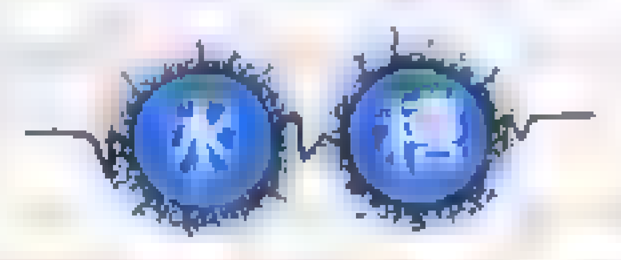
奔向通道底部右方的房間（奔跑時勿以直線方



式前進，否則很容易被機械人擊中）。進入後查看門口右方的螢幕，原來這兒是一間低溫室，3 個冷凍艙內各冰凍著不同的改造生物。走向房間後面，按下紅色按鈕將地上的旋狀艙門打開，轉開水閥釋放低溫液體（Cryo Fluid），系統立即發出警告：一號冷凍艙（Chamber 1）已經失控。關緊水閥、關閉艙門，檢視低溫系統（Cryogenic System）內一號艙的狀況，艙內溫度迅速竄昇，

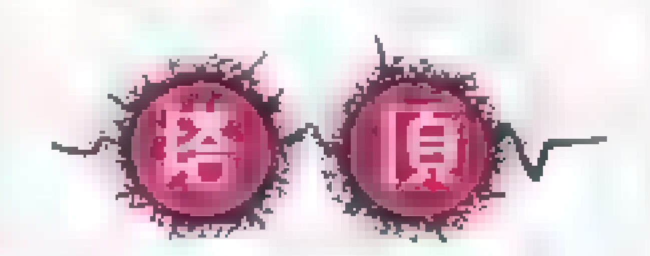


呼的一聲！一頭類似恐龍的怪獸破門而出向我咆哮怒吼，此時此刻戰鬥已不可免，於是我站穩馬步，掄起雙拳配合靈活輕盈的身法，那頭低智商的生物果然不是對手，不過奇怪的是牠似乎擁有不死之身，幾番的不支倒地後依然兇猛如昔。聰明的我於是心生一計，先將牠引誘至旋狀艙門上再狠K牠一頓，趁牠倒地時快速地按下紅色按鈕，呼呼！打不死你用摔的總行了吧！不料幾秒鐘後，底下卻傳來打鬥嘶吼的叫聲，難道下面是"怪獸集中營"不成，二話不說轉開水閥讓低溫液體盡情奔放將牠們一網打盡，叫聲停止後把水閥關好，下去瞧個究竟！（站在梯子旁按空白鍵即可）





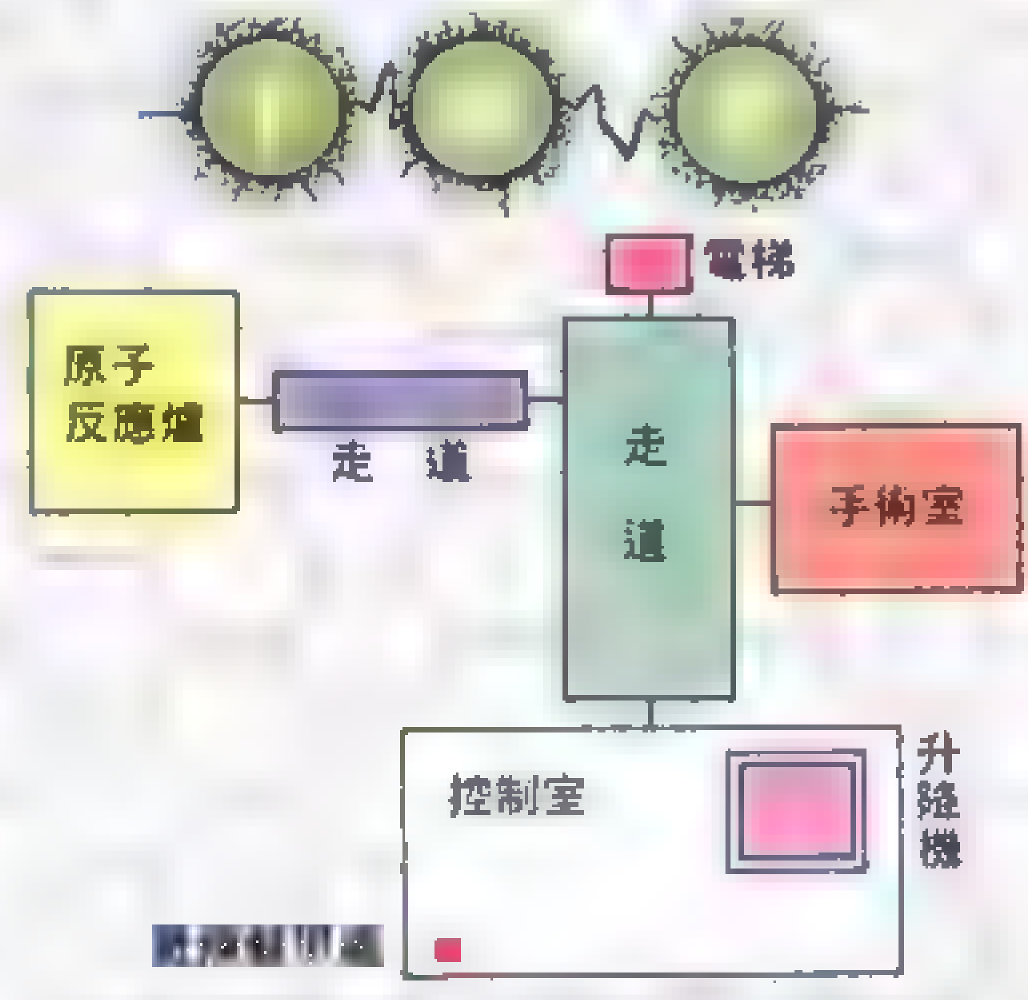
爬下長梯，底下別有一番天地，適才爭鬥的異變怪物已經被低溫液體冰凍成標本。走向甬道深處，爬上右邊的坑道（此處得按空白鍵且需站對位置），到達 2 號囚室（Cell Two），躺在角落昏睡的守衛（Guard）見我從坑洞內爬出，立即向我展開攻擊，將他解決後，拿起地上的雷射槍（Blaster），回低溫室。



走出低溫室門口，趁那該死的巨型機械人還未走回來前，一口氣跑到右方電梯控制開關處將電梯門打開，進入電梯，操作門旁的升降控制板到第 1 層（LEVEL 1），門一打開外面佈滿了空浮型機械人（Air Mecho），冒然出去肯定會變成大蜂窩，利用電梯門掩護和雷射槍的彈擋原理，我在門後展開攻擊，確定摧毀所



有的機械人後，走向塔頂的巨型雷射砲處（Main Gun），操作員 ROLAND 向我喊 NO！Please！可能是怕我殺他吧。操作雷射砲發現能源已經被關掉，看來不用點武力這傢伙是不會啟動能源的，狠狠地毆打他直到他答應啟動雷射砲為止。（可別下手過重把他給打死）。操作雷射砲瞄準太空船將之擊落。



搭電梯到第 3 層（LEVEL 3），門外杵著一部巨型機械人，我故技重施在電梯門後輕易地解決它後，進入走道左邊的手術室。（註：進入前請先將雷射槍藏好，否則出房間後你將會失去唯一的武器，至於藏匿地點請自行決定），前一進門，便落入了 Dr. MASTABA 的控制，這不等於自投羅網嗎？全身不聽使喚的我只好乖乖地"聽話"喔！原來我會變成這副模樣完全是這傢伙的傑作，為了証實他的改造是否成功？他控制我擊殺了





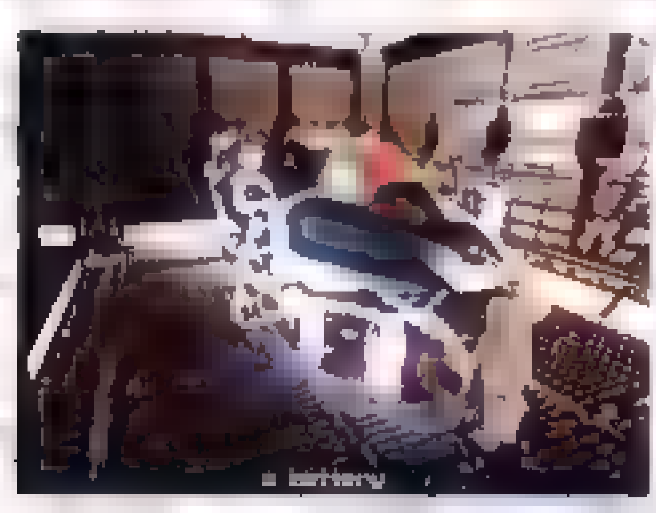
名守衛，追殺了刀的！還好手術檯上的 DANE 大手及時一揮搶走他的控制器，阻止他可能繼續的惡行，但控制器被捏碎的同時，我也暈了……

清醒後，Dr. MASTABA 已不知所蹤。走近手術檯，同爲天涯淪落人的 DANE 要我終結他的生命。將照片（Photograph）拿給 DANE 看，他也不認識照片上的人。沒辦法！只好如他所願，將終端機處的電池（Battery）拔起，結束他的生命（不將電池拿出也行，對完成遊戲不會有影響），換上電力滿百的電池（若之前沒有損耗則無更換之必要）。

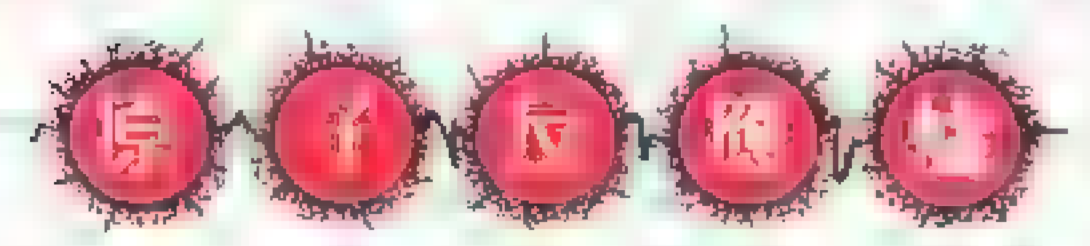
詳細看了一遍牆上的醫學資料庫（MEDICAL DATABASE）；研究記錄（PROJECT LOGS）記載了 AFA 計畫（Assassical Fully Augmented）的始末和 Dr. MASTABA 的醫療研究報告；病案歷史（CASE HISTORISE）中的生化資料（BIO DATA）是每個生化改造人的背景資料；安全資料（SECURE DATA）內需要輸入密碼才能執行。既然如此，先離開再說吧！拾起醫療裝置（Medical Device）走出手術室。



回藏槍處拿回雷射槍，進入控制室，解決守衛後，撿起他的記錄器，將記錄器和牆上的原子爐狀態記錄（REACTOR MONITOR）看一遍，記下反應爐處的密碼（Reactor Access code）。走向升降台，操作牆上的機庫檔案資料螢幕（HANGAR DATA FILES）；ICARUS DATA 與 HANGAR LOGS 是 ICARUS 單人戰機的資料和戰鬥記錄，選擇 ICARUS ACCESS 進入停機庫。



幹掉通風報信的守衛後，通訊器中傳出一名女性的呼救訊息，她似乎被困在基地內動彈不得，雖然想一展英雄救美的本事，但礙於目前重任在身，只好作罷。拾起神祕的異形方塊（Alien Artifact），順手又將戰機的強力電池（拆下機艙藍光閃爍的即是電池）。換上電池後乘升降機回控制室（換下的電池不要丟的太遠，後續還用的著）。

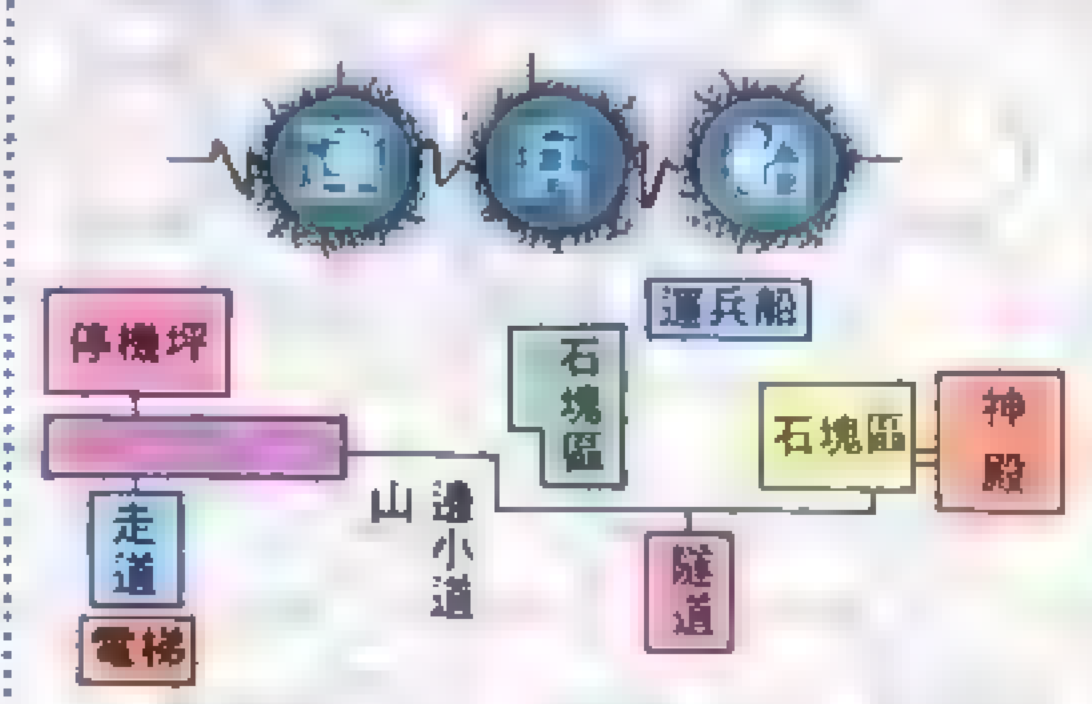


操作起重機（Forklift）控制系統，驅動起重機進入原子反應爐內，將鎮守在橋邊的機械人推下去。穿上防護裝甲，走出控制室。



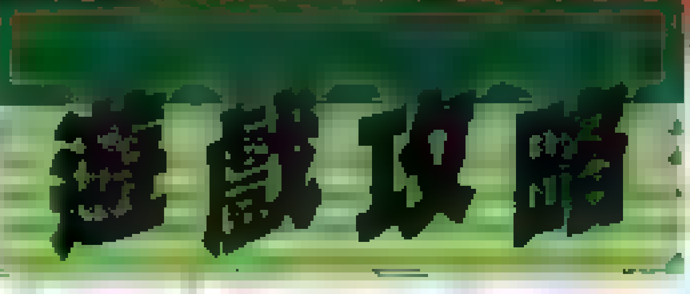
身披裝甲，走道的守衛將我誤認爲同伴，還對我耳提面命一番呢，懶得理他，辦正事要緊。打開氣閘門進入反應爐，傳動光橋到反應爐控制處（光橋啓動後，即進入計時，因此動作愈快愈好），一名機警的異形在旁虎視眈眈，不懷好意，扳下右邊的轉換開關（Transfer Pylon）後，用雷射槍修理修理那兄傢伙（用 K 的也行），不料發怒的牠，竟向我直衝而來，見狀我立即轉身奔回光橋開關處，關閉光橋，哈哈！那名隨後而來的笨蛋異形就這樣咻一聲通的掉下去啦！

回控制處繼續我的工作，扳下左邊的轉換開關，操作中央的反應爐能源控制裝置，輸入密碼後按下 POWER DOWN，總算將狀況危急的反應爐暫時關閉。



乘電梯至第 4 層（LEVEL 4），一部巨型機械人鎮守走道中央，見它體型笨重且行動遲緩，於是我採用打帶跑戰術，三兩下就送它回老家了！操作氣閘開關，從控制室守衛的記錄器中得知，將光點排列成 O 形是開啓氣閘的唯一方法，一番的排列組合，好不容易打開氣閘（光點排列位置以隨機方式顯現，請玩者觀察規則自行解題）。走過通道後到達停機坪。

從遠處望去，停機坪滿佈防衛性武器，爲保性命無虞還是別過去了。轉走左方搭乘電梯到山邊小道，小道旁散落幾部空浮型機械人，提起腳步，我使勁地往前跑，果然快速地移動是避開此類機械人攻擊的最好方法。跑過隧道跳到黑色方形石塊上，使用機庫拾到的神祕異形方塊（Alien Cube），這只類似傳送器的小方塊，立刻將我傳送至另一個石塊上。於是我利用方塊的傳送特性，順利地越過了石塊區到達運兵船處。



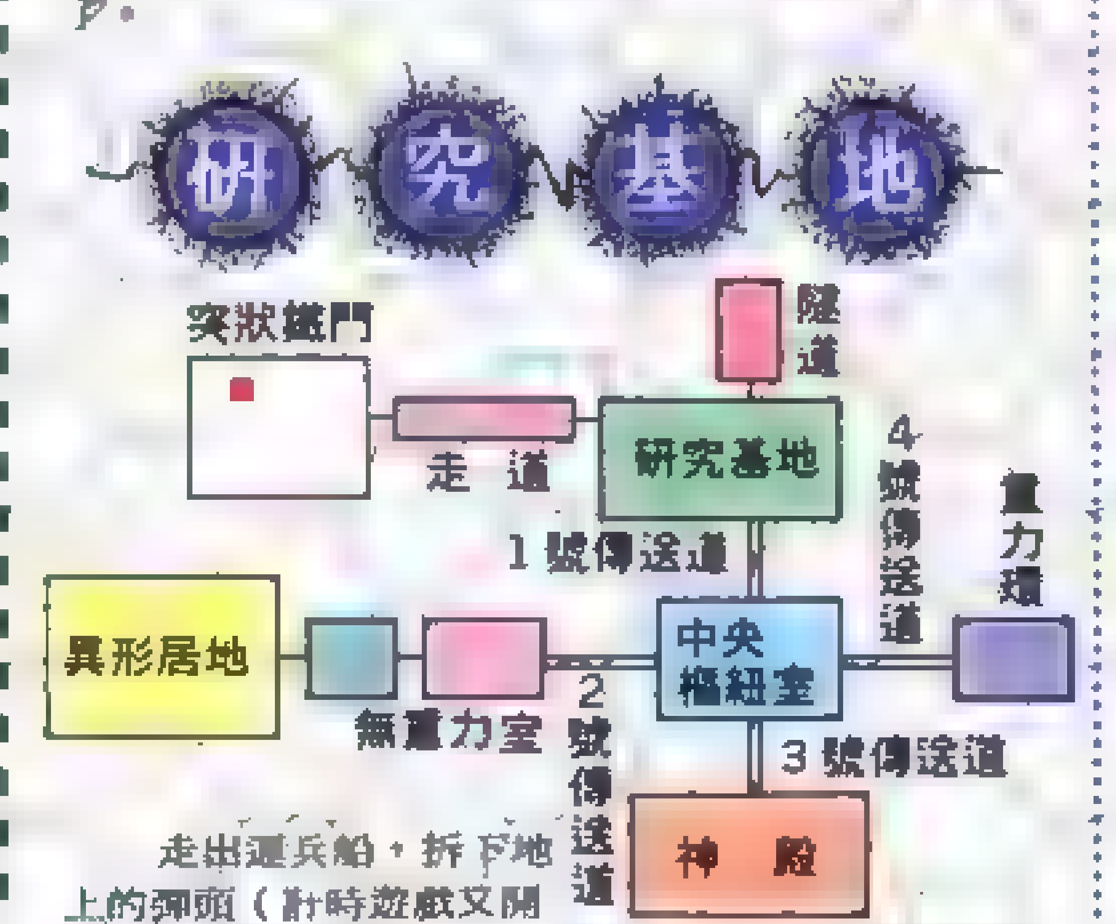


雖然殘破不堪的太空船，原來就是在塔頂被我用雷射砲擊落的那艘運兵船，當我正準備進入船內一探究竟的同時，慘綠霧冒泡的湖中，突有一隻噁心非常的怪物昂首冒出，可怖的恐懼感驅使我快步走進船內。

仔細搜查船內，撿起船尾的醫療裝置，心想應該不會有人生還之時，運兵船的隊長（CAPTAIN）自櫃檯後步出，隊長一見我這名元兇出現，直嚷著要為他死去的隊員報仇，心懷慈悲的我不忍讓他一人獨留世間，只好積積功德，送他去跟隊員們相聚一堂，費力擺平他後，拿起遙控裝置（Key Device）和大型雷射槍（Big Gun），使用遙控裝置進入船首，操作飛彈發射裝置，先發射一枚飛彈引起怪物的注意，待牠靠近飛彈擊中位置附近時，再發射一枚飛彈，雖然沒有直接命中，但被爆炸範圍波及，這隻怪物還是見閻王去了。



研究基地

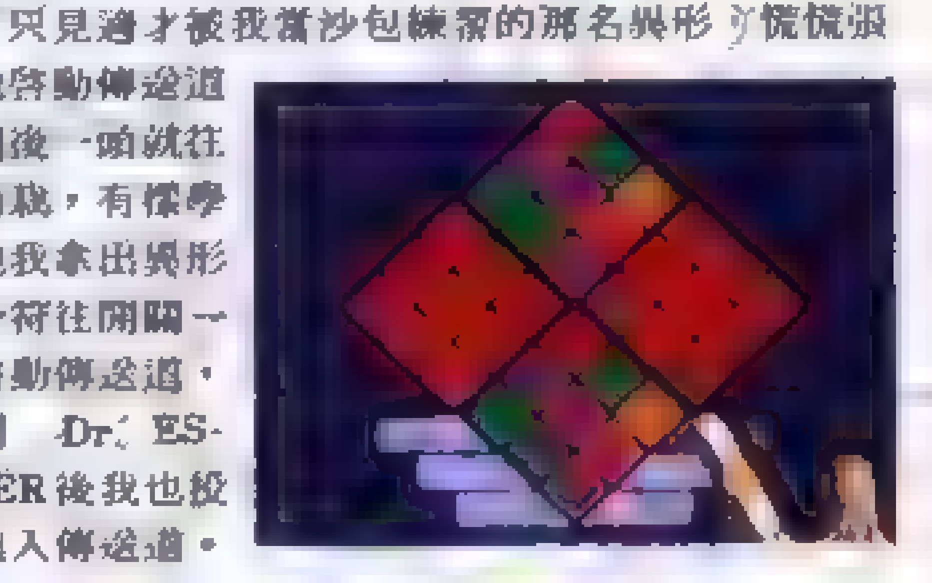


走出運兵船，拆下地上的彈頭（計時遊戲又開始了，能快就快吧！），我火速地由船首位置離開，使用異形方塊，用最短的時間穿越石塊區，爬上步道後，衝向隧道封閉的鐵門處，放下彈頭我立刻轉身衝出隧道，避免被炸彈爆炸的威力所波及。回運兵船處撿起大型雷射槍，由被炸開處進入研究基地。

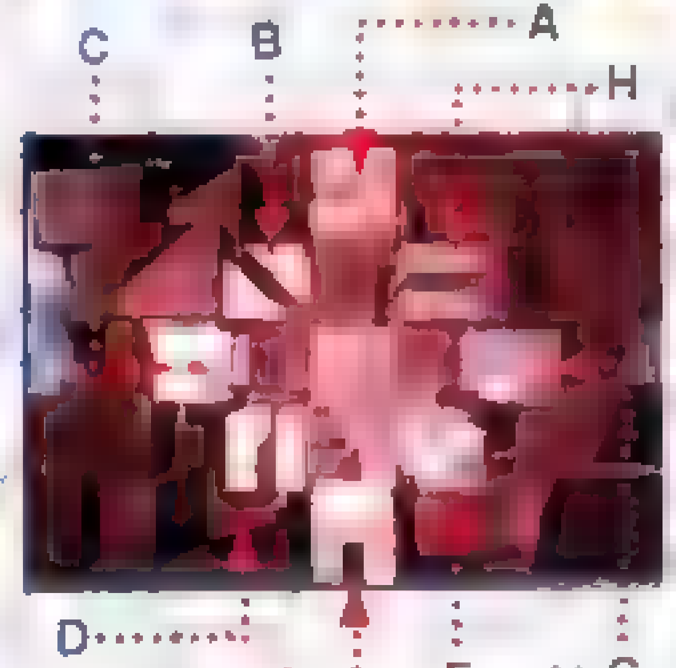


身負重傷的Dr ESCHER正躺在角落呻吟，解決徘徊在她周圍的小傢伙，使[redacted]療傷，傷勢稍稍轉好後，Dr ESCHER遞給我一部異形語言翻譯器（Alien Language Translator），進入右方的房間，一隻異形從空而降，觀其模樣與原子反應爐內那隻相甚，於是我使盡地毆打牠，果然不一會兒牠便承受不住而往通道方向奔逃，扳開突起的鐵門，操作鐵門內發光體上的方塊組合式開關，將正下方方塊的顏色組合排列成和正上方（按兩旁的灰色鍊狀鍵即可轉動方塊位置），拿起裡面的異形護身符（Alien Talisman），沿路回Dr. ESCHER身處的地方。

只見適才被我當沙包練習的那名異形，慌慌張張地啟動傳送道開關後，一頭就往裡面栽，有樣學樣地我拿出異形護身符往開關一插啟動傳送道，揮別Dr. ESCHER後我也投身進入傳送道。





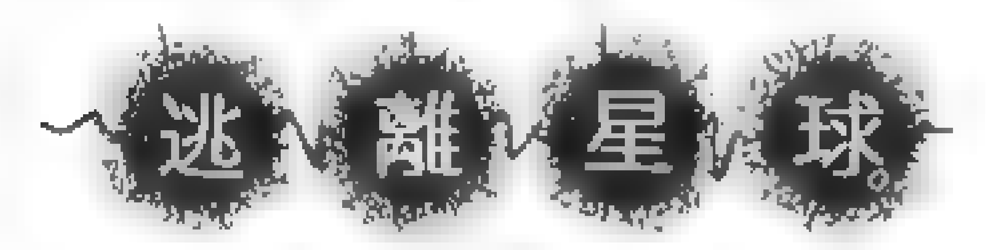


通過傳送道到達中央樞紐室，操作中央的圓柱，組合C、G、E三個方塊後，再按下中間的完成圖形啟動2號傳送道，經過2號傳送道到達無重力室，在毫無重力的狀態下，我看準時機發射雷射槍，利用雷射槍的反作用力，順利地到達異形居地。

進入異形居地，滿室的藍光透著些許的詭異，石柱密密麻麻的奇形符號引起我的好奇心，拿出異形語言翻譯器，掃瞄（SCAN）並解譯（TRANSLATE）石柱上的符號，拜讀過柱上內容後再往裡走，那名異形又出現了，不過這回牠似乎多了一項新武器？只見牠身體呈反射現象並一步步朝我逼進，頗費氣力擺平牠後（打門時注意地板，有些地板踏過二次後會陷落）。

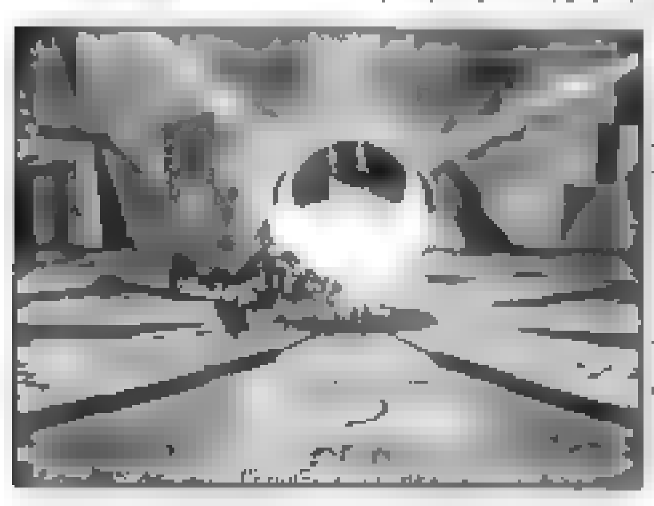


撿起並使用地上的反射性方塊（ Reflective Cube ），身上立刻覆蓋一層類似反射性的裝甲，通過力場後操作右方的機器（排列、組合方塊是異形的拿手好戲嗎？），經過多番嘗試終於領悟出規則，依序按下綠－紅－藍－紅－綠－紅－藍－綠－藍－綠－橙－黃－紫－黃－橙－藍－黃－綠－黃後；好玩的事發生了，一道炫目的光源在中央大放光芒，凌空虛渡而來的異形，運用精神感應與我交談，牠要求我清除並打開重力環（ Gravity Ring ），帶領牠們離開這即將毀滅的星球。交談結束後，我將可攜式能源裝置換上以便攜出。



逃離星球

回控制室，經1號傳送道回研究基地， Dr ESCHER 已經不見蹤影，解決討人厭的小傢伙，撿起 Dr ESHER 遺落的記錄器，看完後記下密碼（記載在第 1871 章節的末端）回控制室。



操作中央的圓柱，組合C、E 、 H 三個方塊開啟 3 號傳送道；組合C、H 二個方塊開啟 4 號傳送道。將雷射槍放在一旁（方便待會兒的動作），操作牆上的突起物，螢幕上出現二名正在神殿（ Temple ）搜尋我下落的 Dr MASTABA 的爪牙。按下上方的方塊將圓珠升起，待 UNIT 9 在洞口時，降下圓珠壓死他，再一次升起圓珠，UN-IT 3 氣急敗壞地回報 Dr. MASTABA 並往洞口扔下一枚手榴彈（ Grenade ），經過傳送道手榴彈掉落在離我不遠的地上，我一個箭步拾起手榴彈就往傳送道丟，只聽見啊～，一聲慘叫，UNIT 3 英勇地殉職了。



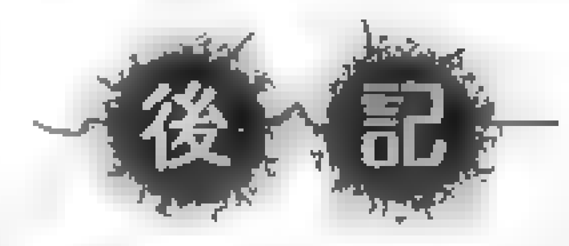
經過傳送道到重力環處，我一邊閃躲滿天飛舞的巨石，一邊踏著地上的角形踏板轉動重力環（由左往右對應的環，順序是由內到外），將藍線排成一直線打開重力環。回控制室，穿上反射性裝甲，由3號傳送道到神殿，經過隕石群在回停機坪的途中， Dr. MASTABA 派遣的爪牙在兩處隧道轉角襲擊我，所幸身上穿著反射性裝甲，因此他們的攻擊對我而言簡直是不痛不癢，宰掉這些無恥的傢伙後，我對 Dr MASTABA 簡直痛恨到了極點！

停機坪上，正準備離開的 Dr MASTABA 除了對我道眼中釘撂下狠話之外，還擄走 Dr DSCHER 做為下個研究目標。望著逐漸昇空遠去的太空船，心中不勝唏噓！解決從氣閘出來的 UNIT 11 ，從他身上的記錄器得知，將光點排列成橫向平行的二個光條可打開氣閘。

順利打開氣閘後，回第一層的手術室，擺平走廊的UNIT 5，進入手術室，在 SECURE DATA 內輸入 Dr. ESCHER 的密碼，讀取機密資料（註）。到控制室底下的機庫，拿起上次丟棄的電池，將身上的可攜式能源裝置換下，安裝到戰機的機首，獲得足夠能量的戰機，緩緩地將機蓋昇起，於是我爬進座艙駕駛戰機，前往重力環處引領異形們逃離即將爆炸的星球，航向太空深處。



或許我會繼續追尋我的敵人－Dr. MASTABA；或許替異形們尋找一個落地生根的星球；或許就這樣永無止盡地在浩瀚無垠的太空中流浪……



後記

遊戲中有許多事件的完成與否，並不會造成無法完成遊戲的後果。像《將照片拿給 DANE 看》、《拆下維持 DANE 生命的電池》、《醫治 Dr DSCHER 》、《輸入 Dr ESCHER 的密碼》，這些事執行與否，結局都是一樣。

另外，結尾動畫中ORIGIN很明顯地，在此埋下推出續集的伏筆（純屬個人觀點），因此筆者在文後自行描摘了二個續集故事可能的開始。但不管如何，喜歡此類型遊戲的玩家肯定會相當期待 ORIGIN 推出更精彩的續集。

註：輸入密碼後，螢幕上並無具體顯示任何資料出來，但若查看 JOURNAL 時，從記錄中的訊息看，主角追查自我身份的答案已經很明顯了。另外有趣的是，在輸入密碼時程式似乎會誤判，以筆者的密碼 12496 來說，只要輸入 124××（後位數任意組合），也會出現正確訊息。

楚留香傳奇

完‧全‧攻‧略

VIVIAN

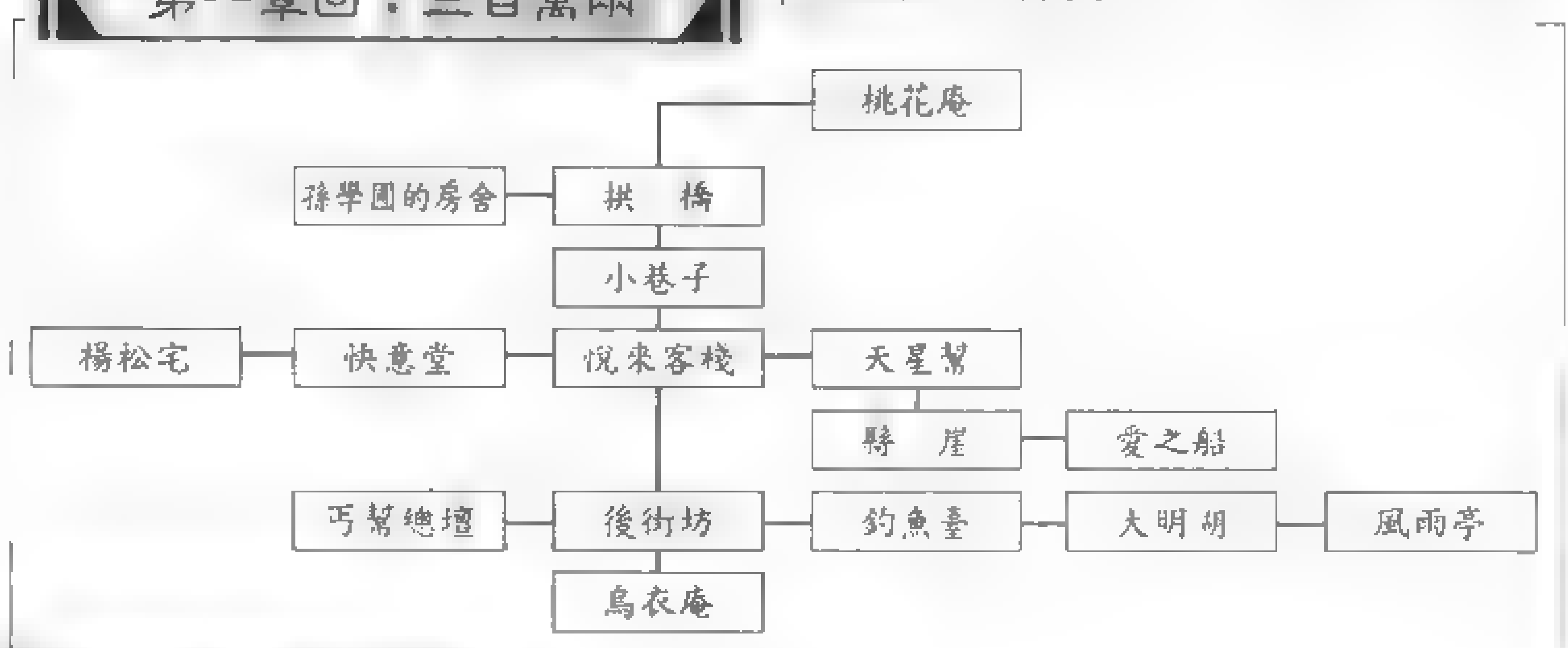
【楔子】

話說天下第一少俠——盜帥楚留香風聞京城富豪——金伴花擁有一尊材質媲擬和氏璧的玉美人雕像，於是我們這位一向有盜盡天下珍寶以濟世人情操美德的香帥，不會放過這樣寶貝，雖然金公子耗費巨資集結了武林中三大高手，準備圍堵楚留香以防他盜走玉美人，但只要香帥一出手，絕無空手而回的道理，所以在盜帥運用了點詭計後，京城四大寶物之一的玉美人就這樣輕輕鬆鬆的落入口袋啦！

人逢喜事精神爽，就連香帥也不例外，豐收而回的他，此刻正卸除了警備，輕鬆地躺在甲板上享受和煦的陽光但，好景不常，從海上迎面飄來了一具屍首，劃破了這原本寧靜安祥的氣氛，更詭異的是竟然連續又飄來了三具浮屍，他們三人的身份分別為「天星幫」左右鉾、「係砂門」西門千、「海南派」靈鷲子。依照三位死者身上的傷痕來判定，看似為互相殘殺致死，但就憑他們之間的恩怨，應不致於要以性命相搏，正當楚留香與蘇蓉蓉彷彿丈二金剛著頭時，又一具死屍自遠端緩緩的接近船身，以他全身腫脹的情形，應該是中了江湖中第一奇毒——「天一神水」，於是愛打抱不平、管人閒事的香帥決定插手介入此事並要先從擁有「天一神水」的神水宮開始查起，正好蓉蓉有一表姑在「神水宮」修行，故只好請蓉蓉跑一趟，而楚留香則先從最近的濟南「係砂門」探點消息，兩人就相約7日後於大明湖畔的風雨亭相會。

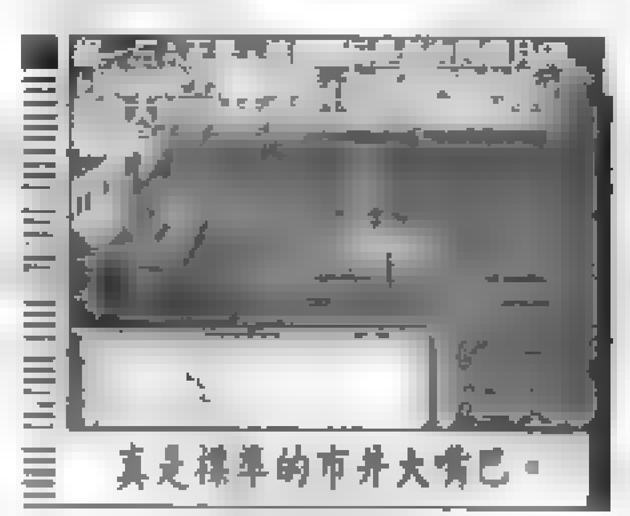
一場武林風暴正式展開了，一個精心設計的陰謀就等著你來揭穿了……。

第一章回：三百萬兩





因為此去的「硃砂門」，弟子中幾乎全部是富家公子，故要取得他們的信任，就必須裝得比他們更闊氣，蓉兒在臨行前已為我準備好一個新的身份—姓名：張嘯林、身份：關外大參藥商…。她告訴我關於新身份的面具與行頭都放在船艙內的櫃子最左上的抽屜中。進船艙更衣完畢後，到船腹的櫥櫃裏拿些標準的配備吧！裏頭有《彈指神功用的彈珠》、《銀票》及《碎銀》。拿好後即可往濟南城出發囉！



真是標準的市井大雜巴。

在經過了一段小路後，即來到了一間客棧前，心想：人多嘴雜，客棧通常是小道消息的大熔爐，所以我決定進去裏頭瞧瞧，才剛踏入門檻沒多久就聽得二位客倌在談論關於「硃砂門」的冷秋魂準備在快意堂舉辦一場豪賭的事，這真是一個造訪「硃砂門」的好機會，於是我向那二人探聽後得知快意堂就在這間客棧的西邊不遠處。

進入快意堂中，即看到三五成群的賭客在那廝喊！一時之間竟然也沒有人注意到我，所以我想：必須要做一些驚人的舉動來引起冷秋魂的注意，這樣，才有和他見的機會。聽人說那冷秋魂平生最喜交豪門富客了，所以我就先用身上的《碎銀》使用在靠門處那一桌的莊家身體上。果然，在我把所有的《銀票》都輸光後，冷秋魂即主動出來招呼，並問我有沒有興趣賭大一點的，就在我們經過一間樸實的中堂後，來到了寬敞靜肅的貴賓室，此刻，他似乎也看出了我的來意並非只是賭博而已，我只好將早已編造好的故事一五一十的告訴他了，他聽到我是來談一筆生意買賣時，眼睛立刻為之一亮，人也變得殷勤起來了，不過，當我告訴他此事必得他的師父西門千前輩親自出馬時，臉上卻露出些許難之色，因為這時西門千並不在濟南城裏，而是死於百里外的海上（不過，他現在當然不知道此事）。

冷秋魂是一位嗜財如命的江湖人，沒有理由將這到手的三百萬兩白白送走，於是，裏頭有交待他的去處。自然，我一步就是去見那唯一知道西門千下落的追魂手楊松。在穿過了一條街後，便到達了那宅院，黑漆漆的大門竟只是虛掩著，我們逕自推門而入，只覺得整個宅第竟出奇的靜，靜到給人一種不祥的感覺；在院子右邊的廂房裏，隱隱透出些許燈光，冷秋魂說這即是楊松的寢室，正當我們要跨過那種有梧桐的院子，突然間，從梧桐樹上滴落了一滴鮮血且有一隻斷手正掛在上頭，冷秋魂於是以迅雷不及掩耳的速度衝進楊松的臥房，只驚見床上正躺著一具慘遭分屍的屍體，不由份說，那當然是楊松的遺體啦！在我們仔細找尋後，記載西門千去處的信也憑空消失了，所以我們只好走到院子正前方的西門千房內，去瞧瞧是否有進一步的線索。在房內的牆壁上赫然發現了一幅女人的半身像，而畫中的女子，竟美的幾乎令人窒息，使我忍不住喚道：「想不到令師母竟是位絕色的美人」，不料，冷秋魂只淡淡的道：「家師至今猶的獨身。」這真是一個讓人匪夷所思的問題，因為像西門千那樣的大師級人物，怎會將一名女子的畫相隨意的吊在房內呢？

在環顧了室內一周後，並無發現任何奇特處；眼看外面的天色已漸漸灰暗了，所以我告訴冷秋魂，要先回客棧歇息。他交給了我一塊「《金牌》，名義上是要門下弟子保護我，實則是監視我這隻肥羊莫要逃出他的手掌心。

誰知，我一進房門，即看到一位女賊鬼鬼祟祟的在搜我的東西，在一陣盤供無效後，只好出手將她制服並呼喚門外冷秋魂的手下將她綁了出去。沒想到，她竟將一把《柳葉刀》遺落在地上，我隨即將它撿起左瞧右瞧，發現這女子原來是天星幫的。令人聯想起海上那四具浮屍中，有一具即是天星幫的幫主左又錚，也許此次天星幫到此地的目的就是要找尋他的下落？不管了，只要到天星幫的落角處問，就可知道一些端倪了。

第二章回：劍下一點紅

出了客棧走到底再向右拐個彎，即看到一座頗大的建築物，想必這就是天星幫在濟南的住處了；就當我想要進去一探究竟時，門口旁站著的那位面容冷淡的黑衣人，忽然唰的一聲，阻擋了我的去路，對於這不明就理的攻擊，我也只好卯了全力抵抗，在交戰了數回合後，黑衣人終敗下陣來，我發現他原來是江湖中響叮噹的職業殺手—中原一點紅，而他也猜出了我就是楚留香，於是他不再阻撓我，因為他知道只要楚留香想做的事，任憑誰也無法阻止得了。

當我進入門後，看見三位天星幫的弟子正在討論那女賊的下落，於是我將那把《柳葉刀》（啥！沒看到，請將物品欄移到最左邊，有了吧！）交給他們，並放話那女賊現在在硃砂幫的手中，要尋她，不妨去一趟快意堂……。

第三章回：強人所難

離開天星幫後，回到快意堂，進入密室中，看見冷秋魂正在審問那少女，始得知此回天星幫來濟

南果然是來找左又錚的，只因左在出門前曾說要到硃砂門找西門千。此外，還有一點很巧的是，左也是因接到一封書信，才出門的，而那封信此間正由「天強星」宋二鳳把子保管……。

不久後，天星幫一群人果然登門討教；想救回他們的三妹，但礙於他們三妹的性命此刻正在我們手上，只好不得不答應冷秋魂的條件一天星幫永不再踏入濟南一步；與我的要求一知道那封信的內容。就在那宋剛欲吐露內容的當頭，突然一黑影鎖住了宋剛的脖骨，使其登時氣絕身亡，隨後即揚長而去；這一驚，非同小可，我立刻掠上了屋簷，凌空追捕那殺人凶手。怎耐，那蒙面人輕功竟是不弱，片刻間，兩人已躍到煙水迷濛的風雨亭。眼看，我已要將那兇手伏法，瞬間，一陣紫色的濃煙爆發而起，吞沒了他的身影，須臾，在煙霧裊裊消散後，那人影也已不見了。無奈的我，只好再回快意堂另打算了。不料，在走到大明湖時，又遭逢了先前的中原一點紅，他仍執意要向我挑戰，但他畢竟非我的敵手…。


求求你別再來煩我了！

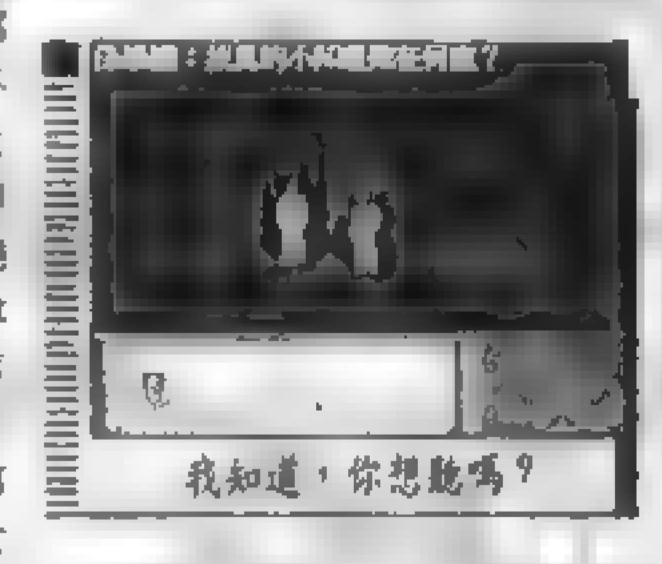
第四章回：清風明月

在擊敗中原一點紅後，再往左走，將見到一個和尚正在撫琴自憐，由他神情之溫文、風采之瀟灑與空谷響的音韻，使我想到原來眼前這位少年僧人正是名滿天下的「妙僧」無花。

當我認出了無花的同時，他也認出了我，於是我只好將那已被三個人識破的《偽裝面具》，拋入湖中；續和無花閒聊一番後，相約改日將一同下棋談禪。

與無花辭別後，在前方看到一位小朋友正在釣魚，和他交談後，得知他在找尋一隻《貓》，樂於助人的我於是答應幫他這個忙。在返快意堂的途中，又遇到了一位老乞丐，於是將身上剩下的《碎銀》交給他，之後，將可從他身上得到一個《小包包》。終於回到了快意堂，進入中堂與冷秋魂交談，他說已將那女賊放走了，另外，還得知「海南劍派」的天鷹子已到本鎮上來了，且與我住的是同一家客棧。希望我還來得及去救他，不要使他成為因那書信而死的第三人。

回到旅店後，得知天鷹子住在2樓的另一間上房中，本想進房門去拜訪天鷹子，不料，門已從內反鎖了，還記得從老乞丐身上取來《小包包》嗎？將其帶在身上吧！則物品欄將多出二樣物品《銅絲》與《鈴噹》（如果沒看到，就用找《柳葉刀》的方式再找一遍），此刻就用銅絲將門鎖打開吧！進入屋內，發現在窗下的几案上有一張絹黃的《詩箋》，在《詩箋》旁還放有兩顆《打火石》，將兩樣東西收入衣襟後，我又想到外頭去找尋些相關的線索；在走到客棧的門口時，赫然發現沈珊姑在和一群天星幫的人交談。之後即看她形色匆匆的遁入小巷子內，真是值得懷疑，甫喪夫的沈珊姑的底要往那去呢？跟過去看看吧！順著她的足跡，來到了一座小橋旁。眼看前方有二條叉路，不知她到底是往那個方向走？碰巧，在橋礅處坐著一位小朋友，過去問問他，也許可以得到答案。孰料，這個小朋友的"家教甚嚴"，竟然不與陌生人交談，好氣又好笑的我，只好先回去問問客棧前的人關於沈珊姑的下落，誰知再到客棧時，那群人早已分散了。不過，我卻看到一個賣糖葫蘆的小販，這讓我想到一個方法，沒錯，就是幫他買一隻《糖葫蘆》去利誘那個小毛頭，果然孩子就是孩子，在《糖葫蘆》一顆顆落入肚子後，那位不與生人交談的家教嚴謹的"紳士"，終於告訴我沈珊姑是朝那樹林走去。經過了一片密林後，發現前方有一間破敗的小屋，進去後，竊聽到沈珊姑在逼問一位老人家關於某畫像上的女子之去處，那可憐的老朽推說不知道，他只說那女子名叫秋靈素，但沈珊姑並不因此饒了他，一向敬老尊賢的我只好過去打發她走，無意間，我瞄到她手中的那幅畫像，上頭的女人竟和我在西門千房內看到的一模一樣，而我在天鷹子房內所找到《詩箋》也是那女子所寫，這位如謎般的女子似乎和整件事的發生有密不可分的關係，且她到底和那三死者有什麼瓜葛呢？


我知道，你想聽嗎？

第五章回：卿在何方

於是我將心中的疑惑請教那老畫師，但他充耳不聞似得不理我，看來我只好回楊松宅將那畫像拿來，好進一步與他對談，在楊宅外有冷秋魂派來站崗的弟子，不讓我進去，於是我拿起當初冷秋魂給我的《令牌》聲稱是他吩咐我來找一件東西的；把《半身畫像》攜走後，就直奔畫師孫學圃的房舍，在經過客棧時，我決定先上樓，去房間桌上拿一根《蠟燭》，因為孫學圃的房子實在暗得令我十分不舒服，進入孫宅後，先用《打火石》將《蠟燭》點著，再將它插在桌上的燭臺裏，隨後把那《半身畫



像》卷軸交給孫畫師，他就會告訴你要知道那神秘女子的下落必須去問烏衣庵的住持大師，但，那烏衣庵就竟又在何處呢？

正當我茫茫然走出孫學圃家中時，在小橋旁又遇著了兩位正在嬉戲的孩童，從他們口中得知烏衣庵是朝北走，進得廟裏後，即碰到一位自稱素心大師（烏衣庵的主持）的老尼，她告訴我秋靈素已然辭世了，這真是宛如晴天霹靂，好不容易才查出的線索又這樣斷了，心灰意冷的我想再回到孫宅去問問是否有其它訊息，怎知，孫學圃竟悄然失蹤，只剩衣櫃上的一尊《佛像》，拿起《佛像》後，我毫無頭緒的四處亂晃，在小巷子中遇到了一位老婆婆像我兜售物品，無意間從她口中得知原來烏衣庵在最南方，而我方才去的那間是桃花庵。為了感謝她告訴我這個從天而降的資訊，我決定向她買串《佛珠》，但如果剛才那座廟不是烏衣庵，則那位自稱素心大師的老尼又是誰呢？當我趕回去時，只見到一位陌生的女尼，在我細搜了四周後，發現神櫃內藏有一本《佛經》，至於那神秘人則消失於空氣中。離開桃花庵後，在拱橋旁的桃花樹上發現了釣魚那位小朋友的《貓》，用《鈴噹》掛在牠身上，就可以將其手到擒來。接著，我就朝城南烏衣庵的方向前進，走了一會兒，來到了一間看似荒廢已久的破廟，難道我又走錯了嗎？不管了，先用《彈珠》打在門外的青銅鐘上招呼一下吧！隨後，從內堂走出了一位神智不太清醒的瘋尼姑，要求我拿出誠意才願意告訴我素心大師人在何處；於是我把《佛像》、《佛珠》、《佛經》交給她，她即指點我素心大師正在裏面休息，叫我自己進去找，當我走到大佛像的左側時，驚然發現那裏有一具骷髏（如果沒看到，不妨將螢光幕調亮一點），待我去碰觸時，一枚有毒的飛鏢，剎時間噴射出來，將那無辜的女尼射殺身亡。唉！這到底是怎樣一件荒唐的事，為何我到現在還是一頭霧水呢？先回客棧休息吧！

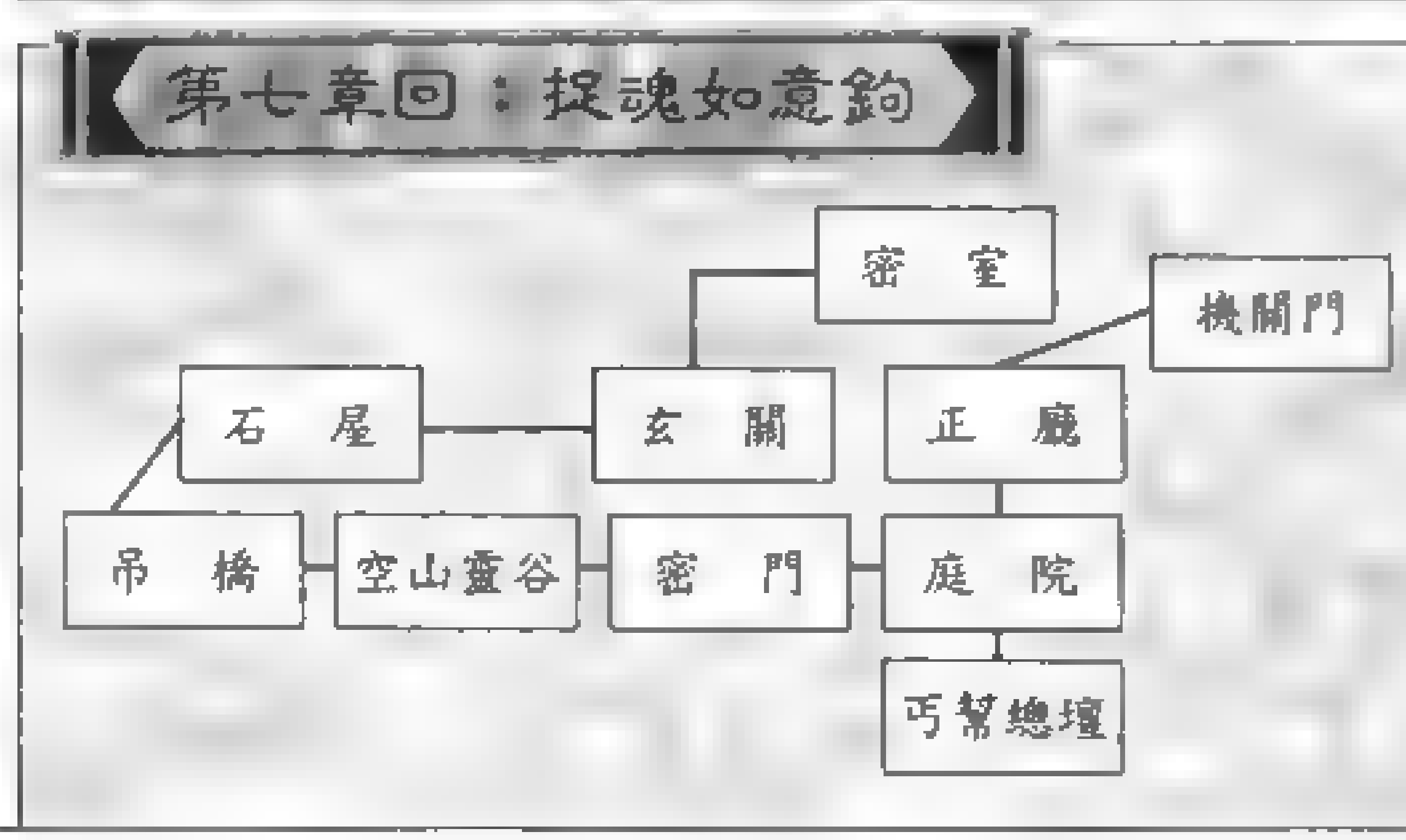

我就說是鬼屋吧！

第六章回：骰子之戲

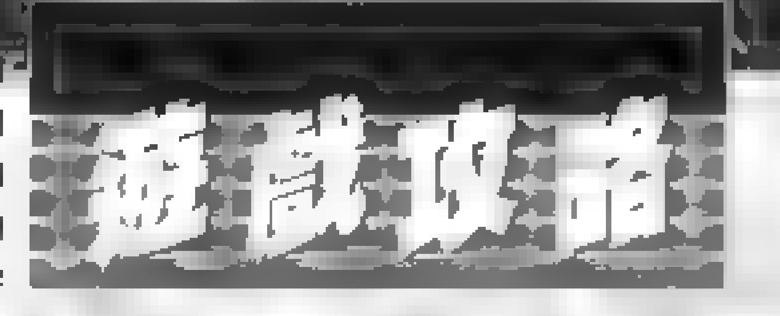
入門後，發現第一桌的程三與李四似乎又在談論冷秋魂的事；一聽之下，才知道原來快意堂有麻煩了。所以我迅速的向快意堂趕了過去，在中旁處發現了一位自大漠的關外少年，以他的武功談吐及此行的目的，我猜出他即是「大漠神鵰」札木合（也就是最後飄來的那具屍首）的兒子，故我和他打了個賭注，代價是讀閱那封四具浮屍臨行前所接到的信。皇天不負苦心人，我終於可以知道那信就竟是寫些什麼了，不幸地，那愛搗蛋的中原一點紅又將那信奪去，直嚷嚷要打敗他才可能看到信，在一陣刀光劍影後，我又再將一點紅擊敗，可惜的是，那封密信也在劍氣與掌力的交擊下，化為片片蝴蝶。唉！莫非我命中注定瞧不著那封信？提著我宛如千斤重的步伐走出快意堂，在大門處撞見曾被丐幫逐出門牆、十惡不赦的白玉魔，聽他的口氣，像是在找剛才那位自大漠來的黑衣少年，與其交談後，我又朝客棧的方位邁進；在店門外發現了一位年輕的畫師正在抓毫，於是我像抓到寶似的將《半身畫像》交予畫師並急切的問到是否知畫像中女子的下落；他告訴我客棧裏有一個人剛才還在關切此畫的流向，這不禁引起了我的興趣，到底是誰在找這幅畫？


好不容易才到手，就這樣…

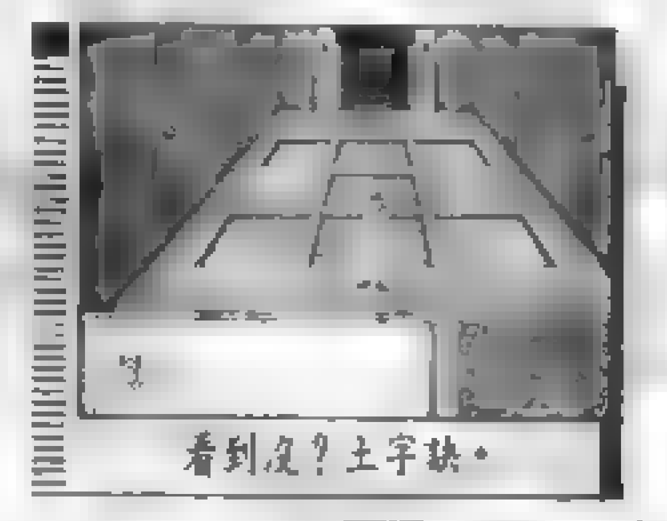
第七章回：捉魂如意鉤



這人不是別人，就是行蹤詭異的白玉魔，卻不知他尋這畫有什麼用？不過，從他那兒始知原來這位美人是前任丐幫幫主一任慈的老婆，目前只有南宮靈知道她的芳蹤；我如果想要知道就須以那黑衣人的來歷交換，丟下了這句話的白玉魔飛快的奔回丐幫總壇；跟去瞧一瞧吧！進入丐幫後，真是不可思議，偌大的宅院裏卻沒有任何一個人，走著走著，到了一扇無法進入的門外，看樣子，是機關門；我隨意地踏著地板上的活動板，想試著找出



按合宜的組合好開啓這密門，不料我左試右試都毫無斬獲，忽然想起剛在大門口的石壁上曾看到一個奇怪的戳記，樣子類似"土"字，也許這即是暗碼也說不定，果然，密門的轉軸已漸漸滑開了；說也奇怪，黑衣人（黑珍珠）已被他們捉住了且還關在這裏，把他救出來後，他終於告訴了我關於那封信的內容；原來秋夫人是寫信向他們四人求救，到底她是遭遇了何等難題？會致使武林中的四大高手都命喪黃泉，等到見了秋夫人後想必真象就會大白了。

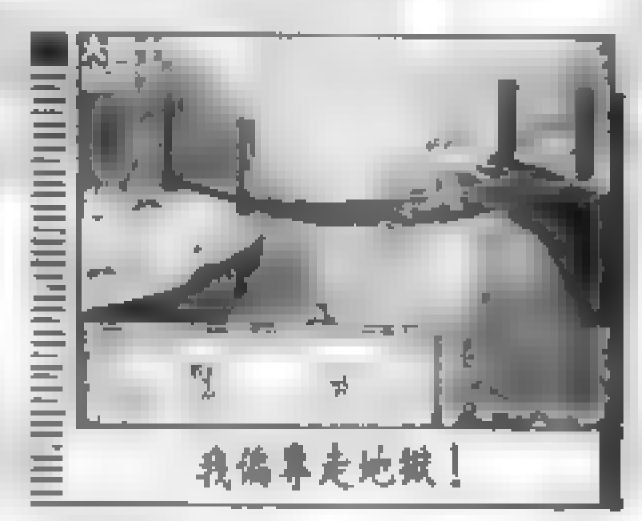

看到沒？土字訣。

由於黑珍珠的父親死的冤枉，所以他也急切想要知道這其中的不解之處；於是我和他相約於大明湖，之後，我就再回頭去丐幫的香堂找南宮靈幫主，他拗不過我的請求，答應帶我去找那離世隱居的秋夫人，不過這會他幫中有些事必須先去處理，故他請我等他一個時辰；乘著這個空檔，我回到大明湖去見黑珍珠，他說願意在這等我的消息，眼看與蓉兒相約的日期就要到了，所以我順便勞煩他幫我轉告蓉兒，請她在此等我回來。

回丐幫後，發現南宮靈已在那等我了，他打開了一道封閉已久的密門，我們就循著一條捷徑，到了一座吊橋前南宮靈說任夫人就安居在對岸半山腰的一棟石屋內，我已可聽到自己興奮的心跳聲了，但我正要過去時…

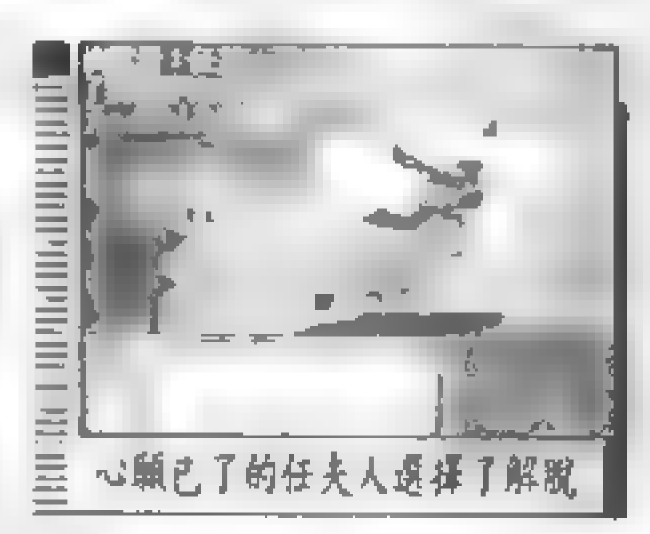
第八章回：迎風一刀斬

盤坐在吊橋那端，狀似東瀛武士扮相的老朽，竟硬生生的橫在前方，不讓我過去；看來這一仗不打是不行的，兩人就在冽冽的山風、凄迷的濃霧裏交鋒，眼看我即將要喪命在迎風一刀斬的必殺計下；於是我置之死地於後生，反而挺險制勝，而那天峰十四郎又逃得無影無蹤了。不過，沒關係，我終如願見到了秋夫人，可是她出乎意料之外，竟不肯承認那信是她寫的，所以我只好將《詩箋》交給她，秋夫人遂語帶玄機的講了二句話，可惜我一時間並未悟出其中的道理，只好先和南宮靈一起告退了。


我偏要走地獄！

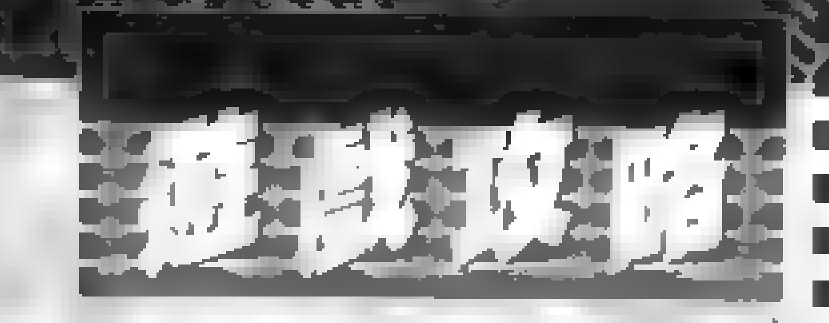
回明湖見黑珍珠吧！我將無功而返的消息告訴他並問他蓉兒到那去了？但…但他竟然說蓉兒已被四個蒙面人殺死了，頓時我只覺得天旋地轉、幾欲昏厥，我實在無法猜到底是誰如此狠心；胸口脹痛的我強忍著悲痛移步到風雨亭，想找尋些蛛絲馬跡，但整座風雨亭已被人細心的修補過了，一點也看不出曾有絲毫兇殺的痕跡；在涼亭旁坐了一位簑衣笠帽的老人，其身邊擺了一壺濃酒，萬念俱灰的我此刻只想借酒消愁，所以我欲向其借飲，但老朽說要我給《魚鉤》，才願分享；於是我想起那位釣魚的小朋友，也許他有我要的物品，果然在我將《貓》還給他後，他就交給了我一根《魚鉤》…；誰知，失去蓉兒的我竟哽咽的連酒也喝不下了，只聽得那漁翁幽幽的長嘆道「有你爲我如此傷心，我就算真的死了，又有何妨」；原來蓉蓉是裝死，她告訴我這趟神水宮之行的收穫，而我則將秋夫人那句語帶玄機的話說給她聽，我們共同的結論是秋夫人必還有話要與我單獨談，於是我決定先去牽制南宮靈，再去會秋夫人，臨別時，蓉兒交了一帖《迷藥》給我…。

到丐幫後，發現無花也在場，我們三個於是縱情的暢飲，說到喝酒，除了我的好友胡鐵花似乎還沒人喝得過我，不消幾時，他們兩人就醉倒在桌上彷彿死豬，於是我從南宮靈衣袖中取得了丐幫鎮幫之寶《打狗棒》，走到密門處，用《打狗棒》將門開啓…；在我回到秋夫人的寢居後，她卻不知所蹤，只剩那紅色的沛櫚留置原地，噫！佛桌上面的綠色小瓶似乎和上回來時不同，當我一觸摸到時，在房內的右壁忽然裂出一條通道，原來秋夫人此刻被那白玉魔逼入斷崖；還好我即時趕到，不但救了秋夫人且還因而得知，任慈老幫主竟是被南宮靈害死的，而這整個陰謀也都是他在幕後操縱的，將埋藏已久的密秘透露給我後，秋夫人也安心的脫離紅塵了。


心願已了的任夫人選擇了解脫

第九章回：好友成仇

懷憤塡膺的我立即奔回丐幫找南宮靈算帳。雖說南宮靈犯下了滔天大罪，但他的起因是爲了報父仇，且面對這樣罕見的人材，我實在不願就此斷了他的生路，所以我只希望他將現有的成就放棄，找



個隱匿的山林，閉門思過，我們仍舊可以做好朋友。但已被利欲薰心的他完全聽不進我的話，我們兩人終不可避免的刀劍相對了。

雖然我打勝了，但已是強弩之末的南宮靈竟使出一招殺手鐧，令人將蓉兒自內廳綁了出來，就在千鈞一髮的情況下，我好不容易把蓉兒救回來。無計可施的南宮靈終答應我去見那殺死天楓子、宋剛又假扮天楓十四郎的大魔頭。

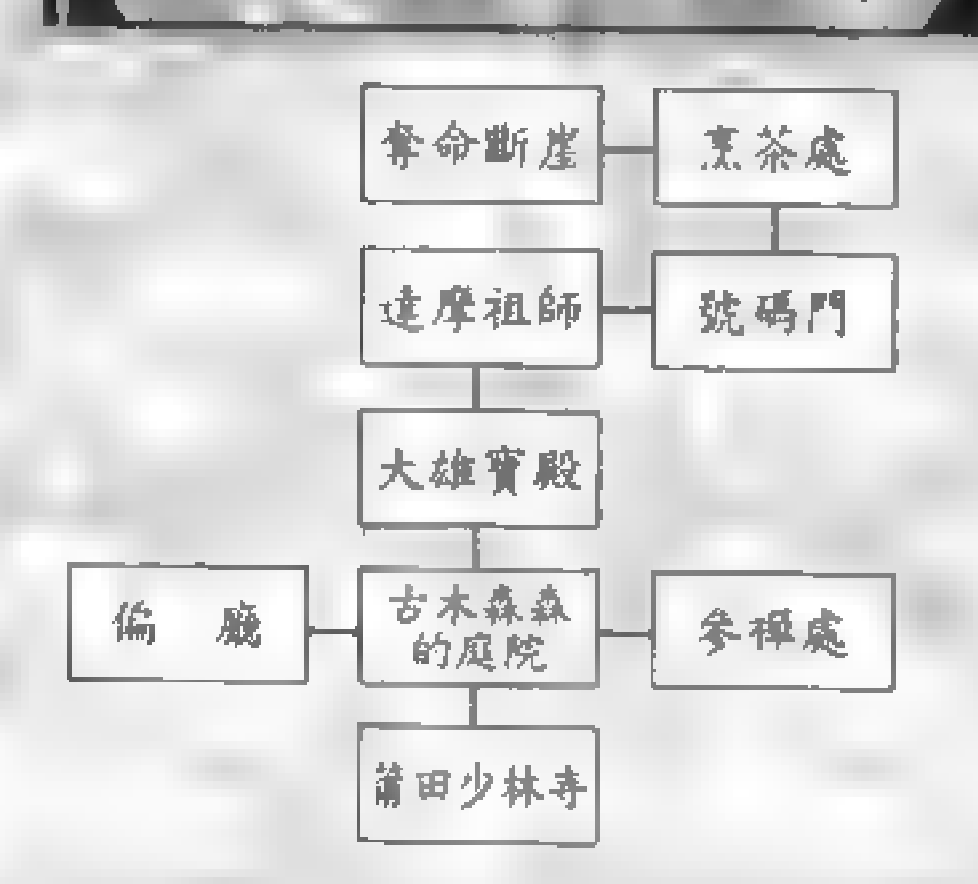
第十章回：兄殺其弟

過了一會兒，我們來到了一艘華麗的畫舫，南宮靈說那人叫我們在此等他，等著等著，南宮靈勸我坐下來喝杯酒，但在這種緊要關頭且我又一向謹慎所以拒絕他的要請，他嘲弄我說這酒怎會有毒？誰知一語未畢，他已倒在血泊中了。臨死前他透露那神秘人原是他的嫡親哥哥。

根據秋夫人告訴我關於南宮靈身世之謎與 20 年前所曾發生的兩場決鬥看來，南宮靈的哥哥應該是被幽南一帶的前輩高人所收養，而幽南的武學大師中，算來算去也只有天峰大師能與任老幫主齊名，莫非那神秘人竟是……。

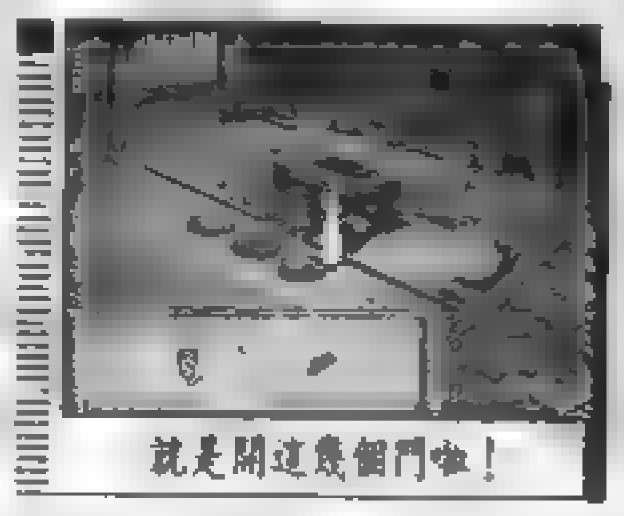

好個殺人滅口的毒計。

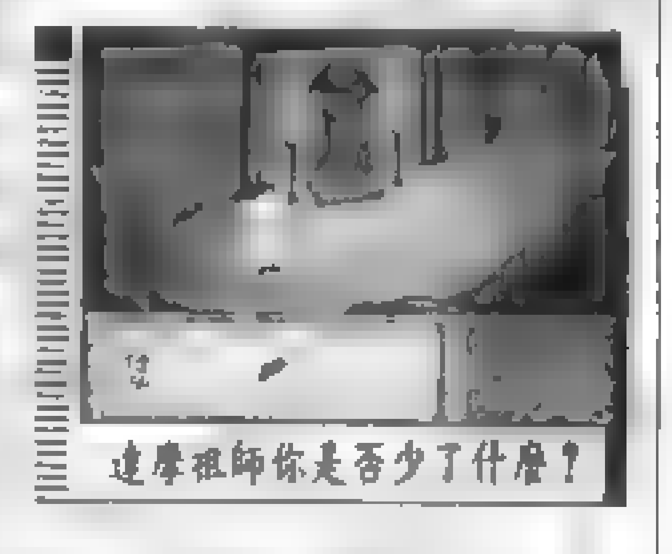
第十一章回：自裁以謝

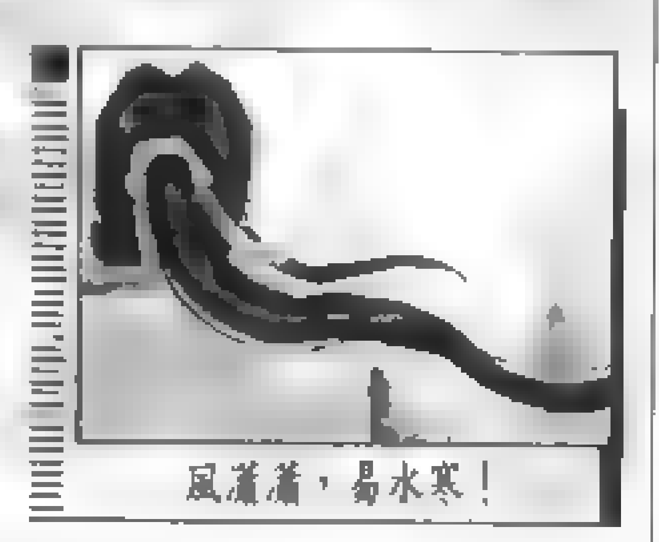


告別了蓉兒，我來到了莆田少林寺的山腳下。久聞天峰大師平生最愛品茗，所以我就前方的茶館買包上等的《茶葉》以孝敬他老人家。才走沒多遠，發現前方的岩石縫裏難有一張《破紙》，也不知是做什麼？看也看不懂，先留在身上吧！進入少林寺後只見層層疊峰，不知天峰大師此刻會坐落在那座山下呢？

先進入幽靜庭院的左方的偏廳，裏頭有一位玄逝和尚攔腰擋在前面，打勝後可在地上的書櫥裏拿到《一串佛珠》，接著再往庭院右方的參禪室走去，碰巧也有一位灰眉僧人意欲與我動手，情非得已的我也只能奉陪啦！將他打敗後可看見牆壁上鑲了一個個一見方大的小暗櫃，把其中的（1，1）（4，1）（6，3）（3，6）（從右上方數過來）打開，隨即可啟動位於正殿的機關；朝莊嚴宏偉的正廳進去後，可在中央大佛的蓮花座處發現一條神秘的通道，往裏走可看到一尊嚴肅的達摩祖師像，把《一串佛珠》放在他身上後，又開啟了另一道秘門，再深入進去，來到了難度更高的號碼門。還記得先前那張《破紙》嗎？按照上面的提示按下第1、2、4 的機扭（自左邊算起），終於見到天峰大師了。隨侍在旁的還有妙僧無花，快將在山腳下買《茶葉》交給天峰大師以防他喝下那含天一神水的茶，與他聊畢後，要求與無花單獨會談；沒想到這所有的一切一切都是我自認是知交的無花在背後一手主導的，面對這駭人的結果，我和他也只有默默地接受，在一場龍爭虎鬥後，敗下陣來的無花，面對自身惡貫滿盈的罪狀已再沒第二句話說了，終自裁以謝天下。雖然所有的謎題都迎刃而解，天下也再度恢復了平靜，但我心中卻沒有一絲的喜悅，反而徒然增添許多莫明的愁悵，所以我站在那絕頂的山崖上，任憑凜冽的山風振振的吹拂著我，久久…久久不能釋懷……。


就是開這幾個門啦！

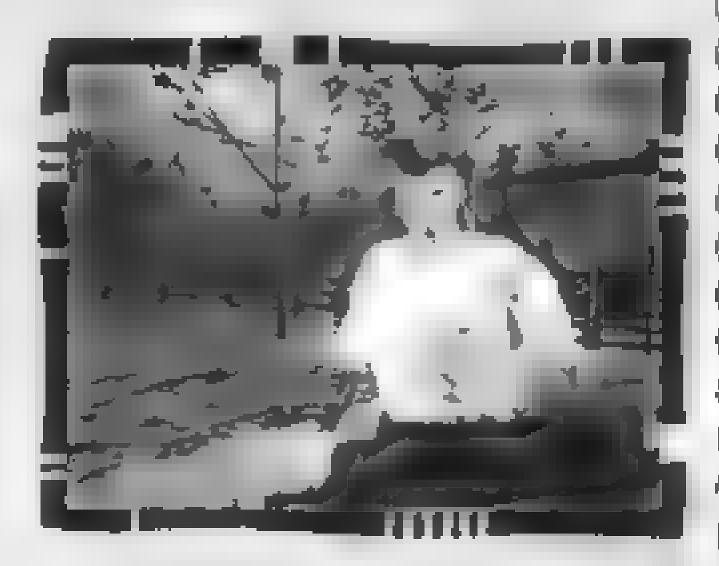

達摩祖師你是否少了什麼？


風蕭蕭，易水寒！

中文版 龍劍客 完全攻略

／羅蘋

猶記得小時候的某個午後，一雙大手把我抱起，眼前彷彿仍見父親難捨的眼神……從此父子永隔我也在鄉下農舍渡過了童年。

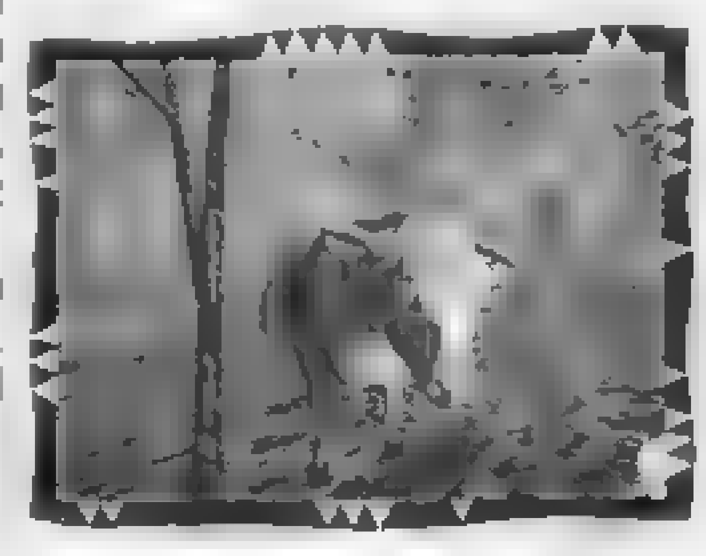


轉眼間，十多年的光陰已飛逝而過，由於勤於運動，加上鄉間空氣清新陽光充足，我已練就了一副碩壯強健的體魄。

今日仍依往常般清早起身，在農舍外漫步，轉頭忽瞥見老伯在門口把玩著斧頭，似乎有什麼事要告訴我。《我往前走去，問問他有什麼事需要效勞》。啊！原來是老母牛餓了要喝奶，要我幫他去拿個碗。這有什麼問題呢？我一口答應。由於近日有怪物出沒的傳聞，我不敢大意，在《牛車上取了一把劍》，並且繞到了農舍後面，《把地上的那把戰斧拾起放入衣袋》。（注意：這地方最好先和老伯說完話再撿武器，如果先撿武器，切記不要把武器拿在手中，以免談話時不小心丟出。其次，這地方如果在老伯面前晃太久而不出去撿碗，他依然會開始追殺你。第三點是屋後的戰斧在日後有大用，此時若不撿，將在以後繞一大圈回來找，不值得。）

出了農舍籬笆大門，《向右轉直走》，到底後再右轉，我發現左方的入口處有隻怪物擋住了去路。不管他，《沿著道路往前走》，到底後，我進入草地中的小磚室，《撿取地上的骨頭》。往回走，又回到了剛剛怪物在的地方。

這怪物看來笨笨的，《把骨頭丟給牠》，牠便搖著尾巴走了。（這裏也可以用刀劍把怪物砍死），進入廢墟中，《撿起地上的碗》。走向出口，出去後右轉，便可回到農舍。《將碗拿給老伯，並和他聊聊》，又派給了我新的工作：把老母牛牽到牧場去吃草。為了預防萬一，我《進入農舍內拿取必要的物品》。我《把繩子放入衣袋內》，迅速再往大門走出。出了大門後左轉，往前直走，我來到了老母牛所在地，前方不遠處也隱約看到有隻怪物擋著去路。先不管怪物了，我進入右方的入口，《拿出繩子，打個結往老母牛脖子一套》，牠便乖乖的跟著我走了。到出口左轉，直行到了農舍前再直行到底，右轉，再直行，便來到了剛剛撿骨頭的那個地方，也就是牧場。



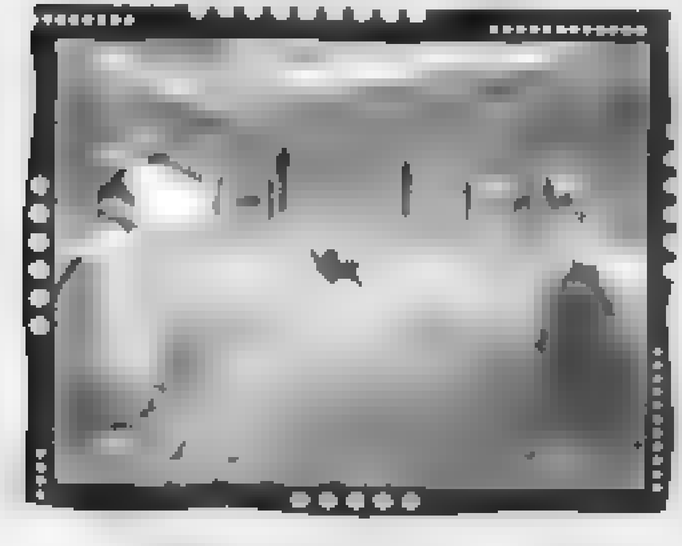
餓昏了的老母牛迫不及待的往前衝，看到了青草就低頭猛啃起來。《把繩子綁在老母牛旁邊的樹上》，以免又跑丟了。

回到農舍，再去找老伯問一

問看還有沒有什麼可以效勞的地方。只見老伯雙眼含著眼淚，將一個戒指和哨子拿給了我。原來今天是我十八歲的生日，而老伯也將保守了十八年的秘密向我全盤托出。爲了查出父親死亡的原因及元兇，我必須成爲龍劍客，並經歷各種的考驗。

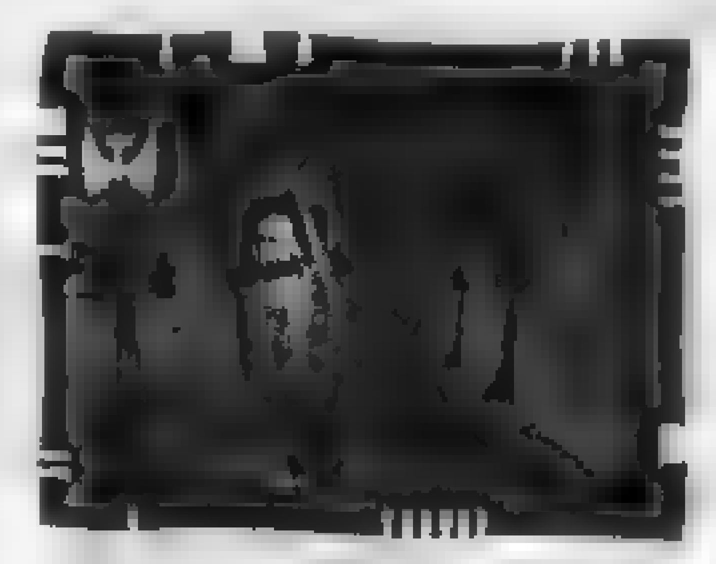
由於將要遠行，老伯告訴我可以帶走任何想要的東西。我走了一下，《把打火石、硫磺、木杖和盔甲、盾牌放入袋子中，並把盔甲穿上，盾牌執於右手》。

懷著依依不捨的心情，我踏上了冒險之途（出了大門後左轉）。在剛剛怪物攔路的地方，我想起了老伯給我的哨子，《拿出來一吹》，果然怪物就靠邊閃了！（當然，這地方也可以用武器把怪物砍死！不過你個將會傾向於暴力）。



往前直行二次，我來到了一個石柱圓環。右方有兩個大骷髏頭，口中似乎隱有玄機。往右轉面向通往骷髏頭的入口。我又發現了在兩個骷髏形入口的中央還有一條步道，似乎通往一座露天的廣場。沿通道前行，來到了廣場左右晃晃看來看去只見到許多座位，還有三個不知是死是活，一句話也不說的人。

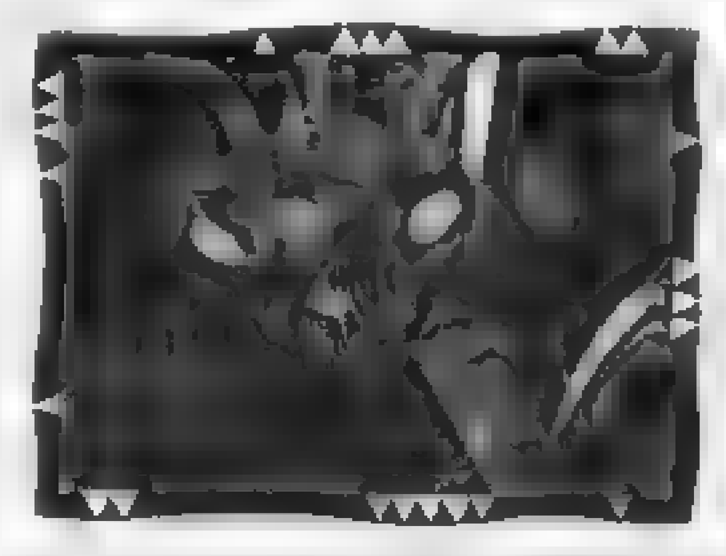
往下走回地面，轉過身面對兩個入口，先進入左方的入口。有點兒黑暗，往前一路走到底，在地下《撿起一把鑰匙》。轉過身離開這個安靜得詭異的第一個山洞。進入右方的另一個骷髏頭入口。（註：在打開門後有兩個方式解決迅即出現的奪命骷髏人。第一：用鑰匙打開門後立刻右轉九十度，你會看到他殺氣騰騰的衝過來。拔出劍和他一決死戰，砍死他！第二：開門後立刻轉一百八十度，順原路退出柵門外，當骷髏人接近時，立刻再進門，奇妙的事發生了！這怪物會卡在門邊，不斷掙扎！這應是程式的 Bugs 吧！）



用鑰匙打開門，智取敵人後，我順著他出現的通道方向前行，突然發現右方有蹊蹺，向右轉發現牆上有個秘密按鈕。反正不按也沒事幹，《按下按鈕看看……》哇！一顆大石頭迅速滾出，向我直衝而來……。

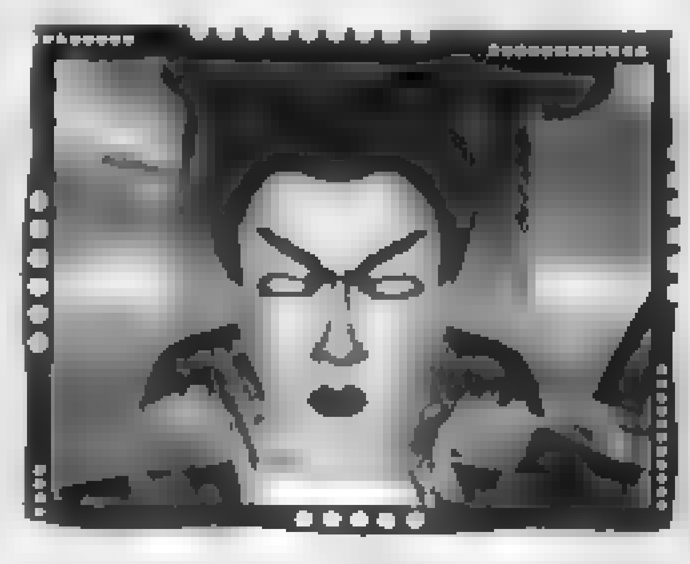
躲過了巨石壓頂的劫難後，我轉過身到巨石的碎屑中看看（啓動放大視窗），《又撿到了一把鑰匙》！眞是不合理的機關，難道每次要拿鑰匙都要浪費一個巨石嗎？

拿著鑰匙，往石頭滾出來的方向直走，便又遇到了一個鐵柵欄。《再用鑰匙打開柵欄》，進入地下密室。



喔！下了梯子後，又是一個門，該是使用戒指的時機了！《把戒指拿出來放在門上，使應聲而開》。往前走…咦？怎麼大廳中央的木架上只有一邊鑲有寶石？好奇的我《用手碰觸了另一邊沒有寶石的部位》……。突然龍人發出聲音，和我對談。我一直和他東聊西扯，最後他給了我一張開門的咒語。

有所收獲後，我一路往回走，來到了骷髏頭外，前行到石柱陣時右轉，遇到了陳來。《我走近和陳來談一談》，了解到我在最後關頭必須接受其他十二位龍劍客的投票表決，才能知道是否有資格成爲龍劍客。

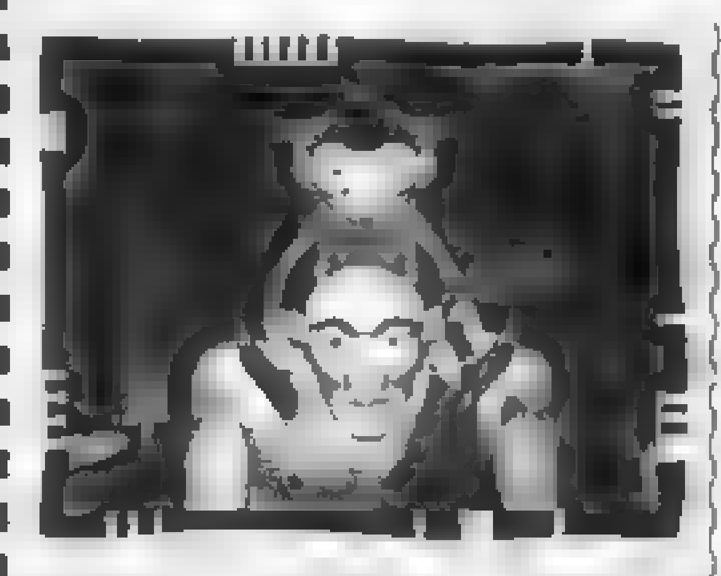


往前直走，右轉來到了木門，進入木門。在走道左側的牆壁上，我發現有異狀，某個區域似乎有特別的輪廓外框。《我拿出戰斧，往該處一揮》，頓時石碎地動，在架上出現了一本書。《將書拿起放入衣袋中》，我發現這是一本咒語書，但奇怪的是其中竟然一片空白。《我把剛剛得到的開門咒語放入書中》，再《看看咒語書》，果然發現書中浮現了一頁有關開門的施法符號，我將那些符號依序記於心中。

往前走到盡頭，沒路了，只有一扇打不開也擠不破的門。該是試試法術是否奏效的時候了。《我將咒語書放在左手中》，回到第三人稱觀點，依照剛剛記下來的順序選擇左下方的符號…果然門應聲而開。（選擇符號用滑鼠左鍵，選完後按滑鼠右鍵施法）。

往前直走，我來到了一個十字路口，左方有個誘人的招牌，於是我便先轉向左方進入酒店。



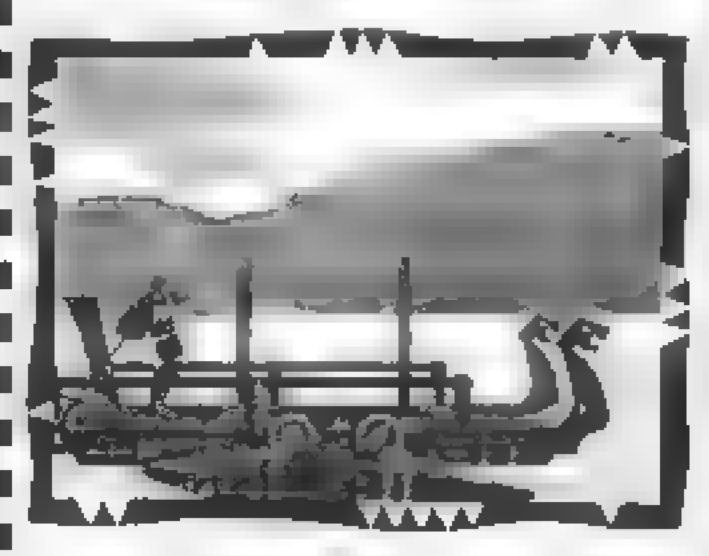


我和老甘、滑頭談談，他們竟要向我強索過路費！見我兩口袋空空如也，他們只好給了我一個長柄勺子，要我取些樹脂回來抵用。

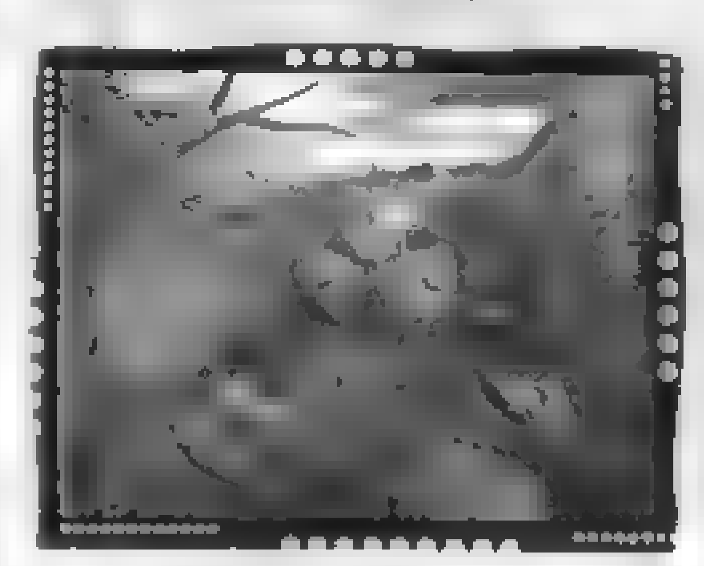
出了酒店門口，往前直走，在十字路口繼續前行，進入了一個洞穴。《拿出武器把張牙舞爪的龍大仙砍死》，走到洞穴內部，《用長柄勺子在地上的小容器中盛一些樹脂》。回到酒店，把樹脂給了兩人羞後，得到了一條繩子，火球術（放入咒語書中），和　　。

來到十字路口左轉，前方是個蜘蛛網。《使用火球術毀掉蜘蛛網》，使順利往下一個目的地前進。

往前直走，人見人厭的戴阿格那出現在眼前，和他談話竟然奚落了我一陣）就幻化消失無蹤，還變出了一隻怪獸來攻擊我。砍死怪獸後，《在其殘骸中找到了一支船槳和一把柴刀》，《把船槳放在木筏上》，往前走入木筏中，搖著河來到了對岸。

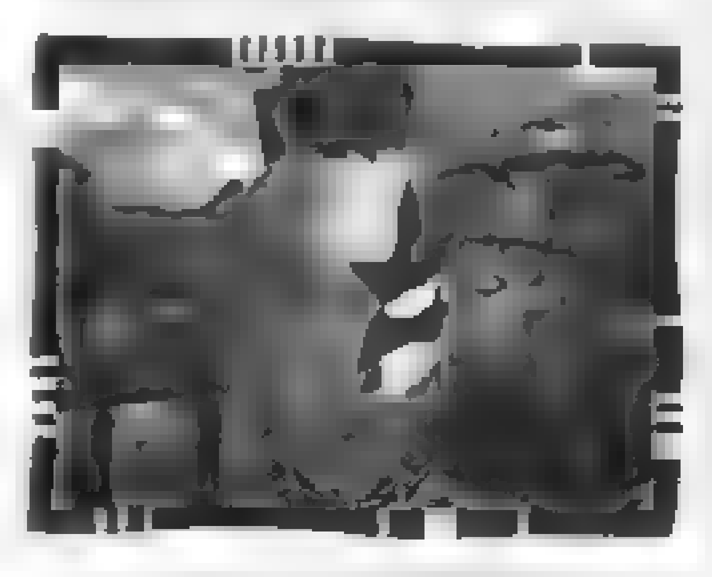


剛下船就遇到了另一位龍劍客　丁丘馬。和他聊了半天，並沒有得到什麼有用的訊息。再往前走，來到了一個奇特的地方。右轉後發現前行之路被一株食人花擋住，我用盡各種武器都打不倒它，想必要另闢蹊徑。《在食人花的右下方地面拾取一個奇形怪狀的頭骨》，我看了看上方的牢固樹枝，心生一計，《把繩子穿入頭骨》，稍微加以調整便做成了一個克難式的飛鉤。

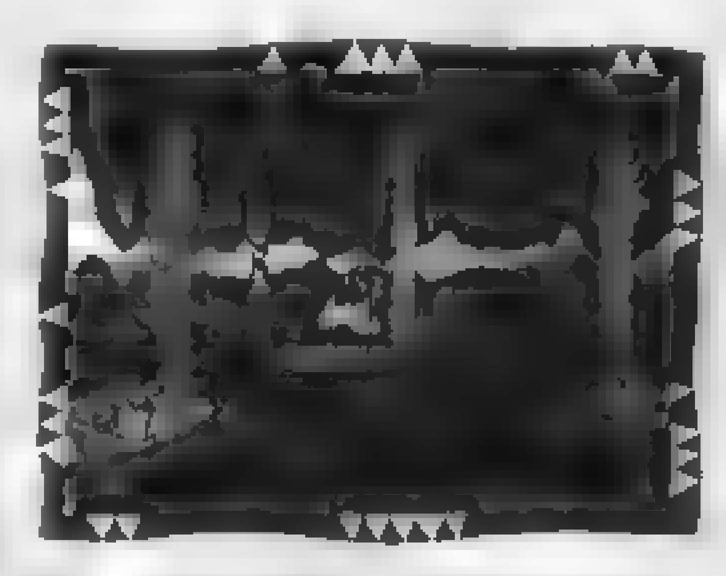


拋向食人花上方的樹枝，以優美的弧度飛越食人花上方，化險為夷。在前方早有位女龍劍客等著我。經過塔那媞雅的說明，原來我剛剛通過的考驗名為《綠樹牆》。這位女士喜歡的是暴力，要掛到她的一票，必須是個有鋼鐵般意志，雙手沾滿血跡的堅強男人。她又提到生存的龍劍客共有十二名，另一位死亡的劍客其戒指下落不明。如果找到了，還必須投票裁決！

穿過她往前直行，來到了"毒菌之林"。又是一名女龍劍客，名叫史方妮拉。談完之後發現她和塔那媞亞恰好相反，是位崇尚智慧和仁慈的人。而毒菌之林則是她用來考驗我的地方。



先從左方的橋樑離開，來到了一座噴水池。左轉從第一個出口前行，前方出現了一間高大的樹屋。進入樹屋（不要爬上進入後的梯子，因沒有什麼用處），和女精靈談一談，給了我一個齒輪。在房中繞一下，從中央的階梯往上爬到頂層（用滑鼠點取金黃色柱子）。真是富麗堂皇的地方！我四處繞了繞，在某個衣櫥的最下方抽屜中找到了一塊麻布。



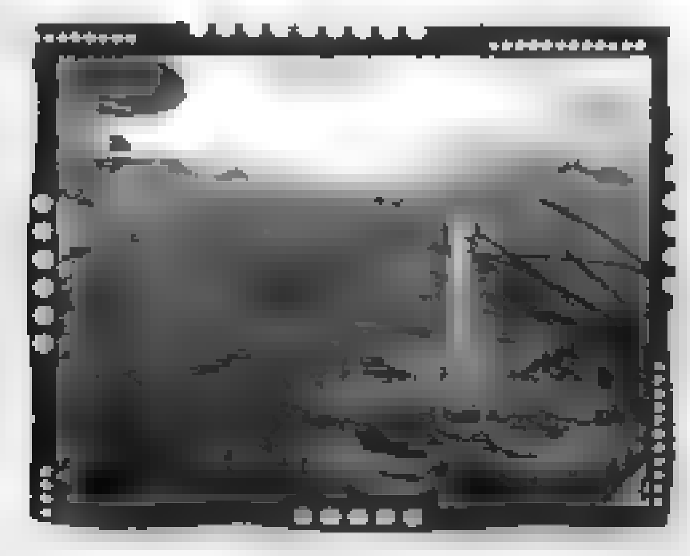
往回走到噴水池旁，再右轉往左方緊鄰的小路走入，映入眼簾的是一個開滿了花朵的美麗花園。往前再走一步，突然我聞到一股異香，腦中嗡嗡作響一片昏亂，腳底一軟，便倒了下去。昏昏沈沈中，有人把我扶起，坐上了一隻飛龍，一路又飛回噴水池旁。當我逐漸甦醒，和救命恩人談談，發現他原來是名為"帝瑟"的龍劍客成員之一。

雖然吃了一次虧，但花園似乎非去不可。我稍微思索一下，《拿出麻布，在噴水池內沾些水，放在口鼻部位》，便完成了一個簡易型的空氣過濾面罩。再度回花園，《摘取一株藍色的花》（其他植物不要摘，以免浪費了物品放置的空間，又沒有用處）。

回到毒菌之林中，我摘下面罩，發現肚子有些餓了。《把藍花吃下暫時充飢》，不料身體突然急劇縮小，我變成了比毒菌姑還小的人了！

當我還來不及適應身體周遭的環境時，突然背後發出怪聲，我轉身一看，天啊！一隻渾身鮮紅的毒蠍正準備拿我當晚餐。雖然變小了，武功還是一樣好，我拿出武器三兩下就把牠砍成蠍泥



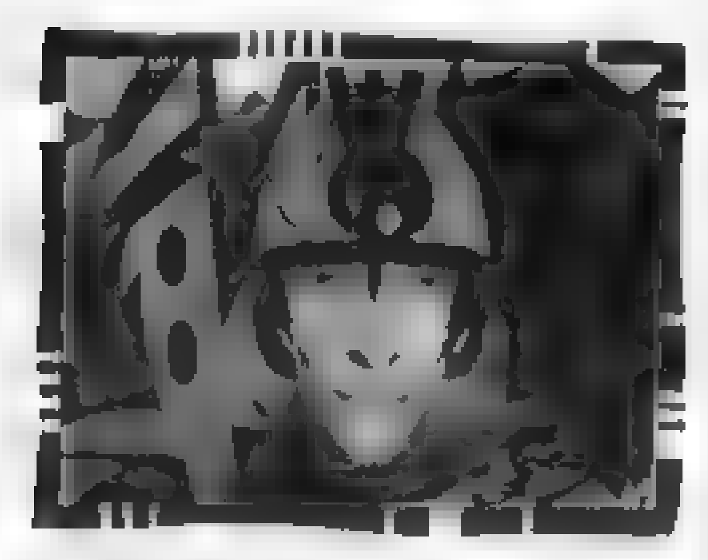


，可惜並沒有在其身上發現什麼東西。

在附近晃了一下，口渴得要命，突然發現了一瓶藍色液體。《喝下先解解渴吧！》反正劇情安排主角都不會死的。喝完後通體舒暢，原來這是補充生命力的東西。

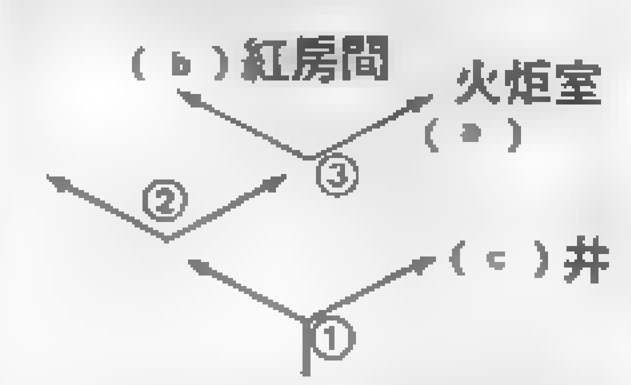
又繞了一下，進入一間齒輪屋，和其中的齒輪屋主人談一談，給了我一份驅除幻影的法術卷軸，將之放入咒語書中。離開後左轉，又進入了另一間可進入的樹屋。在床邊櫥櫃的左下角，我《找到了一瓶綠色的藥水》。

離開小屋，《我喝下綠藥水》，果然又恢復了原來的身材大小。

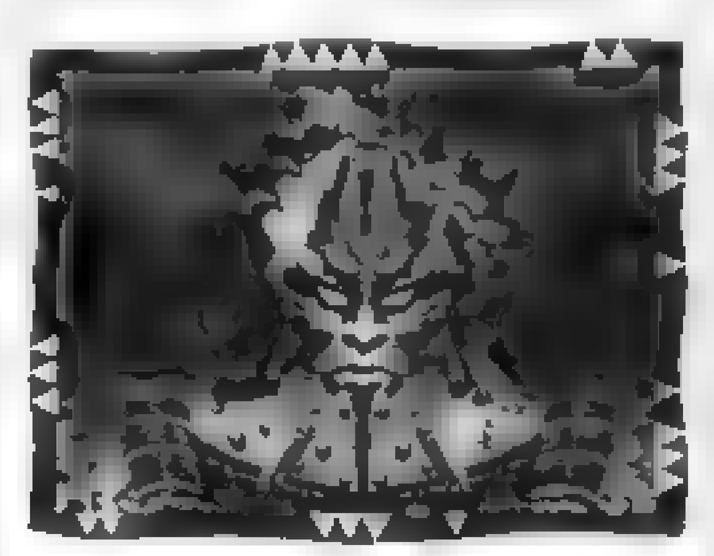


再前行到噴水池，從左方第一條小路走入來到了花園，前行到底左轉，遇到了渾身日式打扮的另一位龍劍客：孤獨。這位先生不管你如何做，一定會在旁邊發出怪聲。牆上的齒輪組合在左下角少了一個，《我把剛剛得到的齒輪放入》，但右上方的拉桿還是拉不動。

左看看右看看，在右方的牆上發現了不尋常的痕跡。（有點黑，要仔細看才能看得見！）。《我將咒語書拿起來看看，翻來翻去，只有驅幻影的法術沒用過，將施法順序記於心中》。對著痕跡施展法術（依序選4→3→3即可）。果然又出現了一個出口！真是奇怪！這個世界的法術都是用來開門用的嗎？（接下來的小迷宮請參閱附圖）

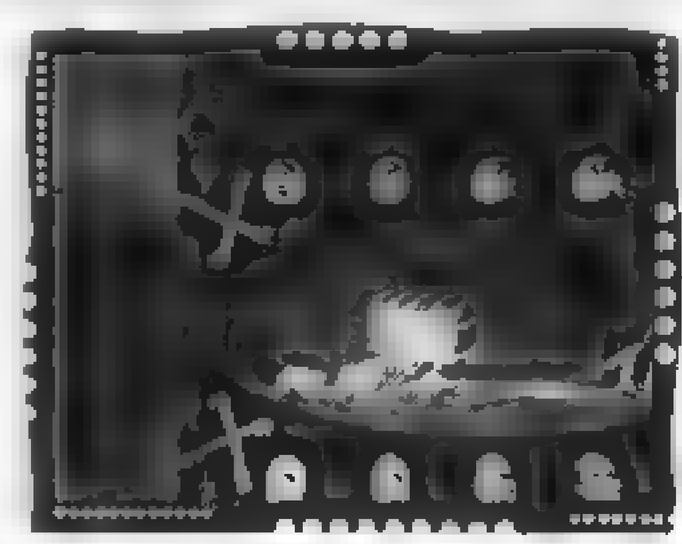


進入缺口，在第一個叉路左轉，第二個右轉，第三個也右轉，來到火炬室。和其中的龍劍客談談，原來他叫克勞司，是屬於暴力派。《撿取一根火把》，轉身走回③處，此時右轉前行來到（b），一個鋪滿紅瓷磚的房間，右轉一看，《拿取被拿來當燈罩的水桶》。回到①，左轉來到（c）處。《我很自然的拿出水桶，裝滿井中水》（注意：須把水桶放於螢幕正上方頂端，否則裝不到水！），一路走回外面。



水桶裝水要做啥？當然是做為類似法碼之用途。《將裝滿水的水桶掛上右上方的拉桿》，終於左方的機關門應聲而開。進入前行，拿到了一個銀色盒子。突然想到此門是利用水桶打開，莫非此銀盒也有用於該房間之某處？

持著此信念我又走回（b）處的紅房間，左方幽暗處果有一入口，進入後來到一個詭異的房間。反正沒有什麼地方可使用，《就把銀盒子放於躺平的骷髏手中》……哇！又有神奇的事發生了！由於讓富士先生的英靈得以安息，我得到了他的戒指以為報賞，但是否因此我就掌握了一張鐵票呢？



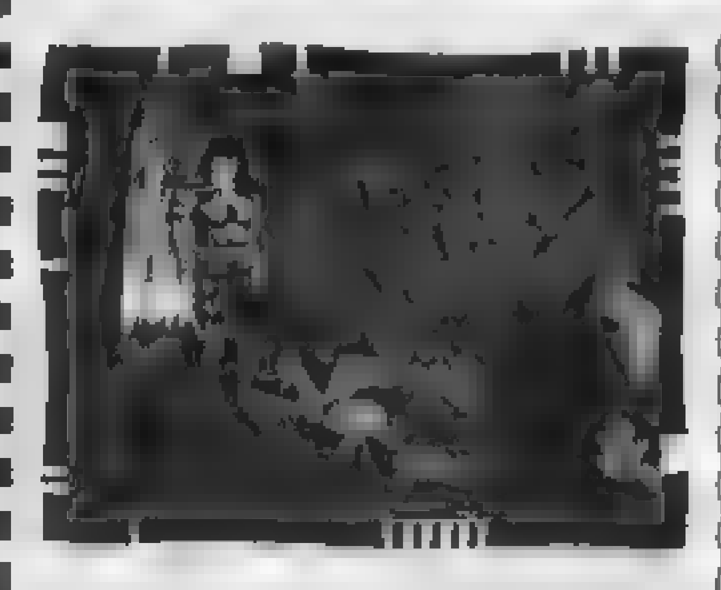
此時我發現到入口對側有個黑漆漆的入口，由於伸手不見五指，《我拿出火把》，從入口進入。來到外面原野，又遇到了一位貪婪的龍劍客：何德。傑克納。他的需求無關秩序、暴亂、智慧或暴力，只要我幫他找到鴨龍並帶回水晶即可。為了選票，只好設法達成其願望。

一路前行走往河邊，先把武器收起來，縱身躍入河中，不料被一隻張大血盆大口的巨魚吞入肚中。眼尖的我立刻《在魚腹內撿起一顆大鑽石》。該如何出去呢？我想了一下，捏緊鼻子，《隨便拿起一個武器往魚腹砍去》……隨著水流，我被吐到對岸。（在跳入河前，也可直接在河邊用武器把大魚先砍死，在其殘骸中搜出鑽石）。

在河邊先左轉，然後往山岳的方向前進，來到了一個美麗的池塘邊。從旁邊的垂柳往下跳，向後轉一百八十度，是個大瀑布，《進入瀑布中》。真是得來全不費功夫，鴨龍和水晶都在洞內。《我把鑽石拿給鴨龍》，沒多久牠便利用口中熱氣幫我完成了所需要的東西。《向鴨龍拿回鍛後成品放入衣袋中》。

從瀑布左方跳上去，一路走回原野，將水晶交給何德。此地已沒啥好留戀，為了選票為虎作倀心中著實不太舒暢，還是快走





吧！

來到剛剛的瀑布，面對湖面，我運氣展開輕功，一路沿水面上的岩石跳到對岸，來到了一個壯觀的巨石遺跡。先前行到底再右轉前行（密訣是設法沿著螺旋形的小路上行，不太容易，要多試試！）。來到山頂，往前走步，突然一位女飛劍客騎著飛龍從天而降。原來她是父親的好朋友何莉娜，只肯讓有身分證明的人通過此處。要證明嗎？《我拿出戒指給她看看》，終於驗明正身。哦？還要看看我是否像父親一樣勇敢善戰？我《隨便拿出武器揮了二下》，她便知道我不是三腳貓啦！終於同意讓我通過，並給了我一把"鶴嘴鋤"，必有大用。



走下山嶺來到地面，我繞路到右方，發現前方去路被巨石堆所阻。《拿出鶴嘴鋤試一試……》，果然成功移去前方阻礙。

往前走去，出了山谷，再度遇到戴阿格那，對我極盡嘲諷之後，給了我一把斧頭，要我親手把從祖父、父親保留至今的巨樹砍掉。為了順利通過前方斷崖，只好忍住心中之痛砍下此樹（不要把斧頭裝在阿倫左手，而是用斧頭對準巨木按下滑鼠左鍵！）

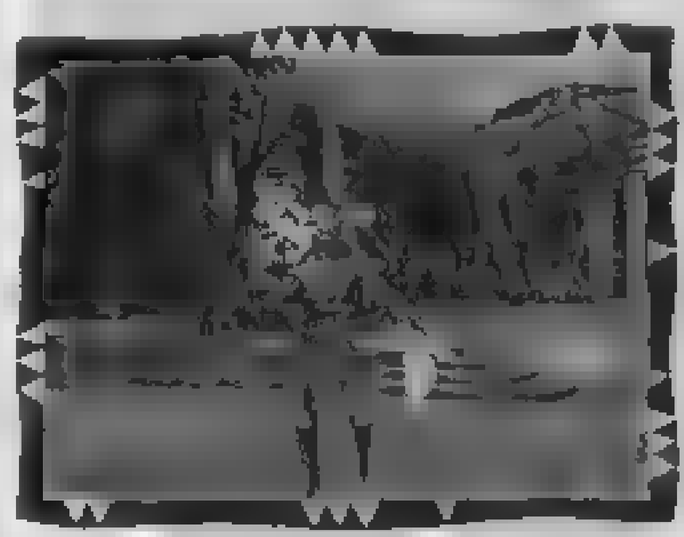
倒下的巨木巧妙的形成了一座大橋，走過巨木來到對岸，遇到了兩個名叫"閒著慌"和"沒事幹"的盜賊。真是有眼無珠，連我也敢惹，《我兩三下把兩人都解決掉，在他們身上找到了一個布袋、一把孤獨的劍，和一把六呎棍。》



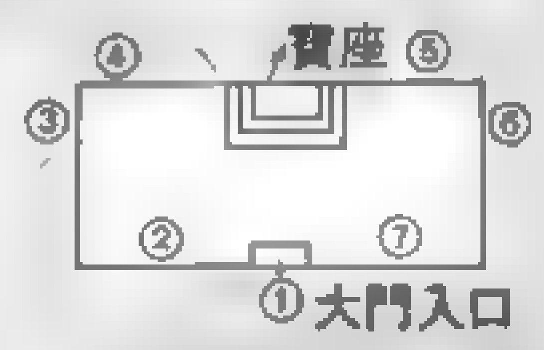


繼往前行，遇到了一位連體飛劍客，一個名叫席耳文，另一個叫亞歷山大。他們倆要我幫他們找回失竊已久的花瓶，否則就得不到他們的同意票。我突然想到剛剛從殺死的盜賊身上撿起的布袋，似乎頗有重量，打開一看（在布袋的位置按下滑鼠右鍵即可開啓布袋），果然有個完好的花瓶和另一個已破的。《將二個花瓶都交給他們》，雖然另一位抱怨連連，但我心中知道又得到了一票。

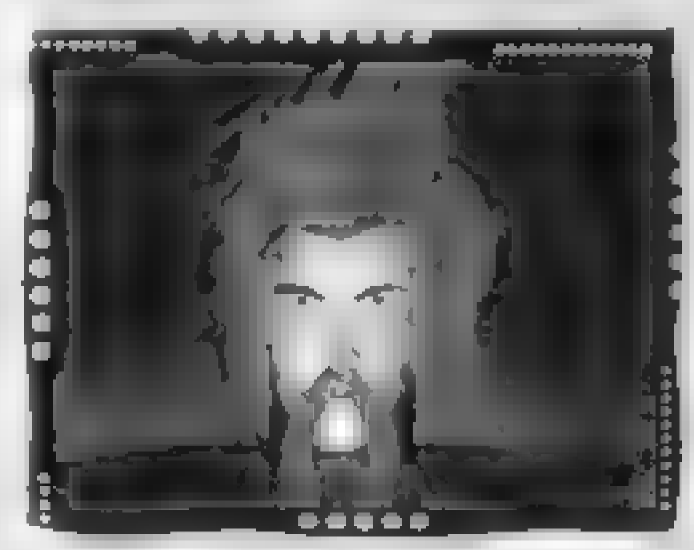
再往前走，一陣陰風襲來，城堡已在不遠在前方。（此時請依照螢幕指示抽換第二片光碟片）。打開大門進入，前方有顆"大龍珠"，伸手拿取，不料守護在上方的巨龍立刻兇猛的咆哮起來，看來必須另尋他計。我先往左移一步避開擋在中央的石塊，然後從龍腹前行，來到了護城河，有隻小龍在前方阻着，又要我證明自己的身份。看來這個地方的人都疑心甚重，《把戒指秀給牠看一看》，便同意讓我通過。



闖入城堡大廳，又是一個兇猛的骷髏人向我撲來！經過前面的磨練，我已經不是昔日吳下阿蒙啦。揮動武器把敵人解決掉後，得到了一把狼牙棒。（接下來的地形有點複雜，請參閱附圖）



我先來到寶座前，憑弔父親，不料在伸手撫摸座椅的瞬間，出現了父親的影像！經過了影像的敘述，我終於明白父親是如何被謀害喪命，以及兇手是誰了。



先從②號門進入，在祭壇上的聖杯右下方，《拿到了一個聖水灑水器》。向後轉一百八十度走到底再右轉，進入另一個房間，《在書架上拿到了一本聖經和幾根蠟燭》，回到了祭壇前，《將蠟燭放回左方的蠟燭台》，只見一聲清脆的音響，解開了一個隱藏的機關，我已成功的開啓了祕密抽屜，《拿取其內的阿倫、



羅倫凱爵士的部份授璽》。

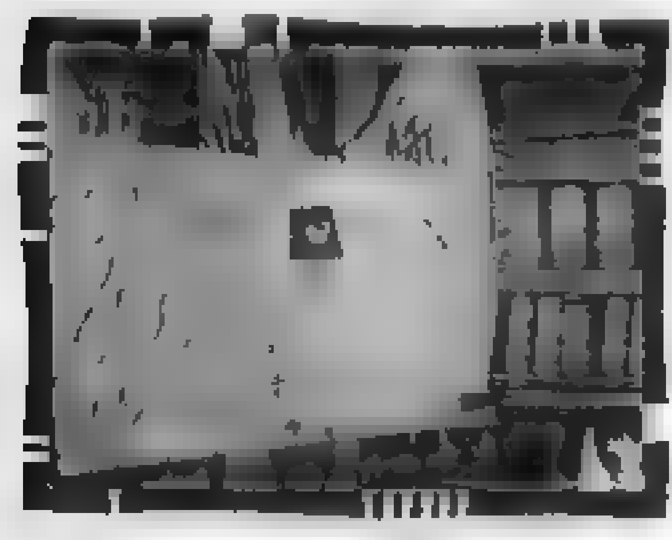
回到大廳，進入③號門，先右轉，直行到底。牆上架子的一瓶藥水似乎頗有異狀，《拿出武器把它敲碎》，在裏面撿到了一顆"右眼"。往回走，進入剛來時遇到的小房間，找到了一座"龍神肖像"（這東西在日後物品欄不夠用時可丟掉，因為用不到！）。

再從⑤號門進入，咦？怎麼無法爬上樓？不管了，先左轉往下走，遇到了一扇有奇怪圖樣的門，還是打不開。轉回身，在樓梯左方《撿到了一把華麗的劍》，回到大廳。

進入④處的門，向前走到底，眼尖的我立刻發現牆上的華麗壁飾少了一把劍，《將剛剛撿到的那把華麗的劍放入其應在的位置》，哇！又解開了另一個機關，得到了另一個部份授璽。

進入⑥號的入口，來到火爐旁，手癢的我《扳了一下火爐旁的機關》，只聽到一聲巨響，不知起產生了什麼作用或影響。走入粉紅色布置的房間，看到了一盤西洋棋，《順手拿取其上方的鑰匙放入衣袋內》。

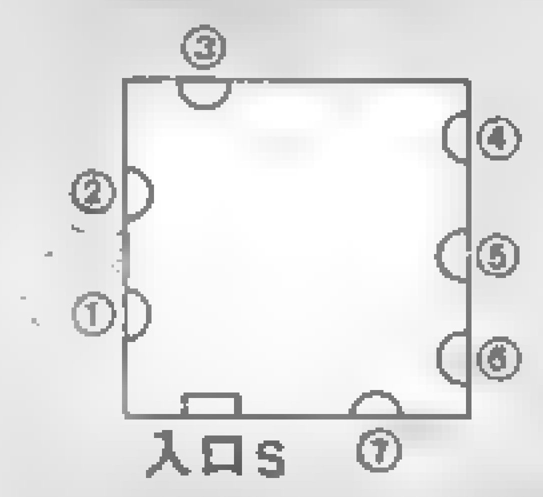
轉身一看，旁邊又有個寶箱，《用鑰匙打開寶箱，順利取得了另一部份的授璽》。（進入物品選單，將三片部份授璽組合起來可以得到一塊完整的授璽）



只乘⑦號門啦！進入後，發現是個巨大的藏書室。在書架上找來找去，竟是白費功夫，沒有發現什麼特別的東西或機關。在後方的一個畫架，看來頗奇特，伸手一摸，不料卻出現了一個聲音，詳盡的告訴我如何解救受困的靈魂。我暗自記下應有的順序步驟和物品，相信不久的未來即會用上。

該是往前推進的時刻了。從五號門走入後，左轉再往下走。《拿出完整的授璽放在門上，果然門應聲而開》。進入後，我先左轉進入左方房間，爬上樓梯看看，《拿到了一把斷掉的鑰匙》，離開這房間，直接前行進入對面的門。

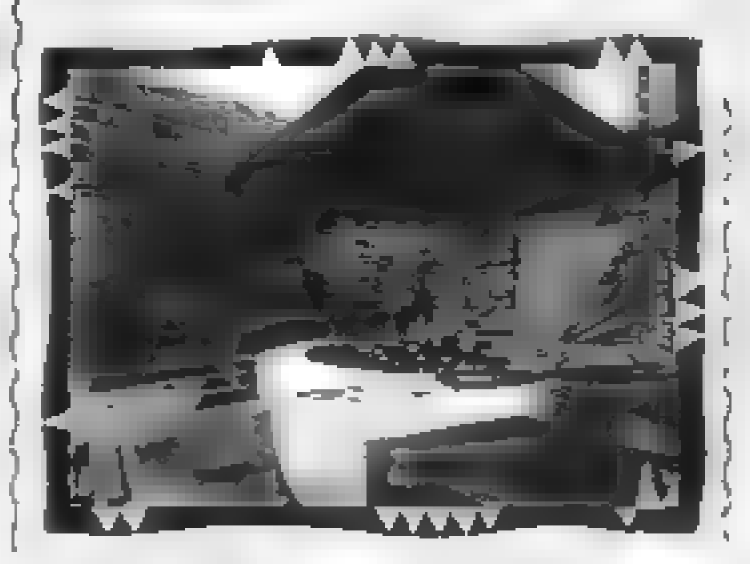
映入眼簾的光景又是個類似剛剛大廳地形的中庭，旁邊總共圍了7個門（參見附圖）。



既然有這麼多門，就從最近的先進去看看吧！從①的門進入，有塊布可掀開，但裏面的東西只可看，拿不到。進入隔壁房間，手癢的我又《摸了一下躺在床上的骷髏》，不料頭骨竟轉了圈，出現了一顆眼珠！《把眼珠子放入衣袋內》。從床的左方小門走出，發現原來②號門。

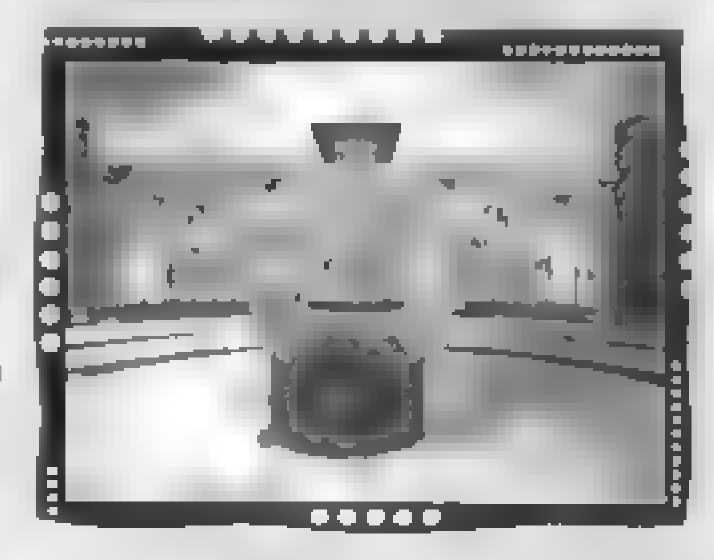
左轉進入③號門，左方的餐室中，先向右走，再往前走到底，《於盆景下方撿到一把鐵撬》。出去後，到對面的廚房處看看，《又拿到了一把放在桌上的勺子》。

進入④號門，在右方小房間的床上，掀開被子，找到了第三顆石之眼。向右轉，走出的門原來就是⑤號門。

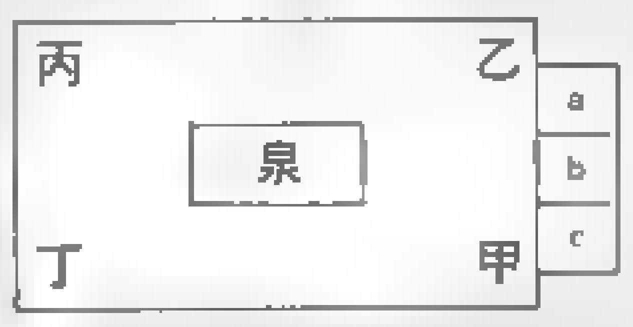


在⑥號門內，是間打鐵店。我突然想到剛剛那把斷掉的鑰匙，這地方剛好可以讓我重新作出一把新的。我先到隔壁房間《拿到一包煤炭》，放入打鐵店裏的火爐中。該點火啦！火種呢？《我用打火石敲擊硫磺，造出火苗》，然後放入火爐中點燃。但火勢似乎仍然太小，不知要等多久才能完成。《用力壓了一下旁邊的鼓風箱把手》，果然在瞬間火勢變大，把斷掉的鑰匙熔掉了。接下來，《我把鑰匙拿到旁邊的鐵砧上》，再走到旁邊，《在旁放有劍的桌子上拿來一把鐵鎚》，敲打 番後，終於鑰匙成形啦！

伸手去拿，不小心手被燙到了，趕快拿勺子到旁邊的小水池，《將勺子裝滿水》，潑到火紅的鑰匙上，果然順利將其冷卻，《拿取鑰匙放入衣袋中》。



在不遠的地板上，我又撿到了一把鋼鋸。《拿著鑰匙，我打開⑧號的門》。往前直走，來到了一個中央是泉水的大廳（參見附圖）



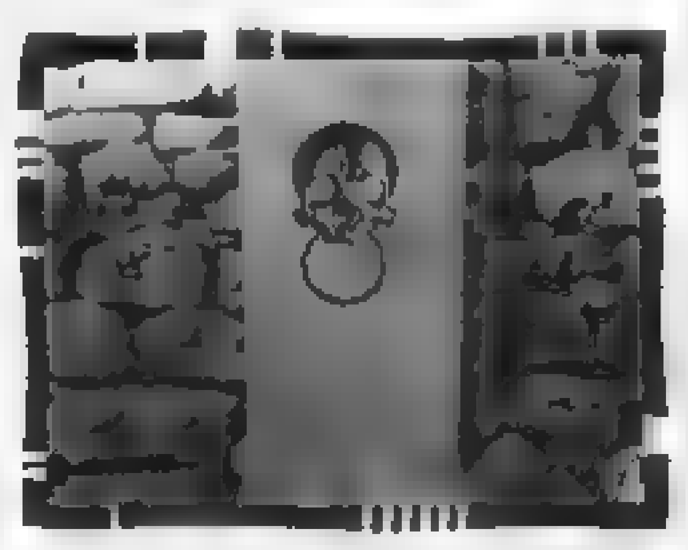
我發現物品欄有些滿啦！把身上一些不重要的東西先卸下來集中放在明顯的地方，如果日後需要時回來找才不會找不到。

我先到b處的牢房，撿到了



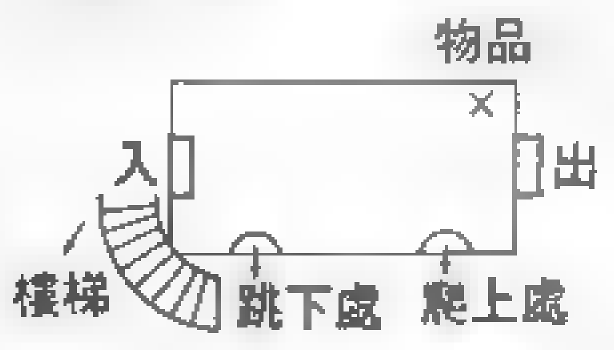
一副小骷髏。接著在 a 的牢房，放入大骷髏身上。繼續的步驟，都是根據剛剛在圖書室的指示來進行。《將聖經放於大骷髏身上，再用聖水灑水器去敲擊大骷髏》，奇妙的事發生了。我往後退了幾步，發現碰一下骷髏之後，出現了一把魔術鑰匙。《將魔術鑰匙放入衣袋中》。

進入甲處的房間，走著走著，發現一個金碧輝煌，充滿了各式耀眼奪目珠寶的房間。東翻西找，《拿到了一張地圖》。在丁處的房間，《於牆上的武器架子上又找到了一顆石眼》。

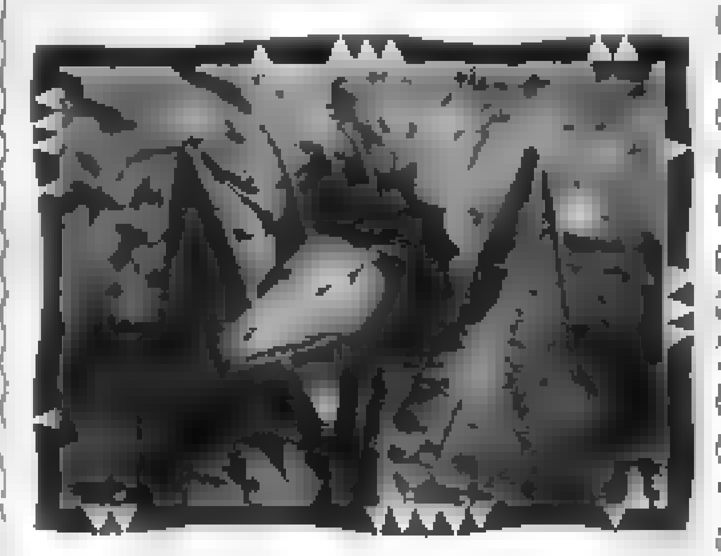


左右看看，我發現房間兩側各有一個頭骨，兩眼恰好都缺乏眼珠。《將四顆石眼分別放入兩頭骨的眼中空穴》，成功的破解了機關。我轉過身來一看，桌子中間原來的水晶護罩已然消失，出現了許多東西。《將十字弓、劍、鑰匙和盾牌通通放入衣袋內》。

在乙處房的房間，又砍死了一隻兇猛的怪獸，《撿到了一把鉗子》。進入丙處的房間，走上樓梯到二樓後，左轉看到一個水池（如附圖）：

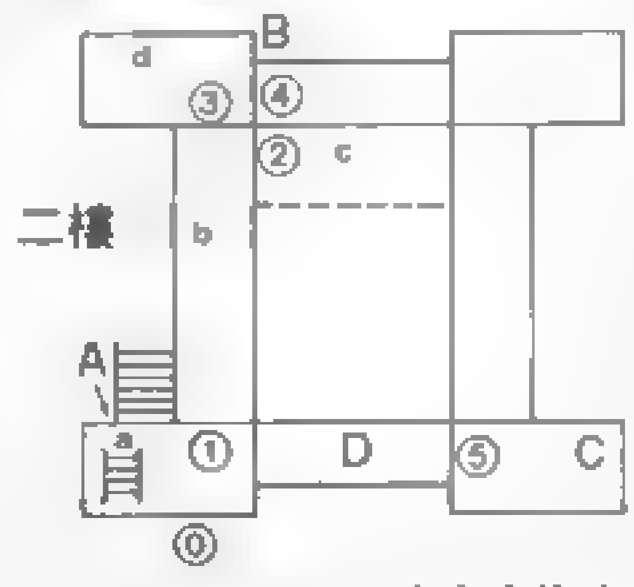


由於走了很久，覺得有些熱，便跳下水中順便清涼一下，也看看能否找到什麼東西。在右前方，《撿到了一個搖轉棒》，而右方的門似乎十分堅固，怎麼都打不開。無技可施，只好又爬上來，走下樓梯。突然間我靈機一動，《拿出鐵撬往樓梯口左側的門試試》，果然奏效！只見池中水從門不斷流出，也淹沒了剛剛的大廳。再從樓梯上去，跳下已乾的水池，從山口走出。



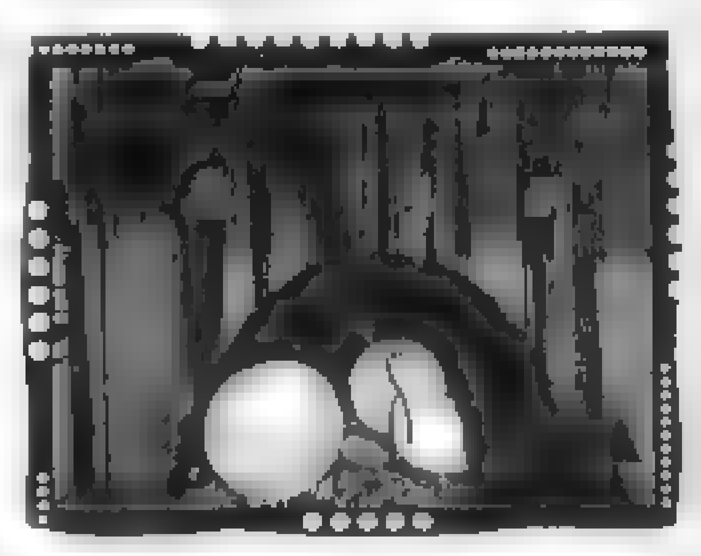
不料門外又城堡外開了，往前直走，竟然來到了龍穴！和火龍談談，《得到了一瓶催眠藥和解魔術粉》。任務是幫他找到龍蛋，孵化它並帶回此處。

路走回到剛剛的守護巨龍所在地點。《將催眠藥水給巨龍試試》，果然就讓牠去見周公了！《拿取龍珠》。走回剛剛的第一個大廳（從龍腹通過），從寶座右方的 5 號門進入，《拿出魔術粉灑在通往二樓的樓梯》，果然解除了屏障。往上走來到二樓（參見附圖）：



從①的門走入，在左方的 A 處盆栽《撿到一顆金屬球。》再往前通過③處，右轉走入④，左方的窗戶外，龍蛋已等在那兒→（B）。《用鐵鋸鋸開柵欄，穿越窗戶》，先右轉前走兩步再回轉三百六十度即看到龍蛋。《將龍珠放下，然後用鐵鉗打破它，再把蛋的外殼剝掉》，終於成功的孵化出龍寶寶，將牠帶在身邊，一路走回火龍所在處。

火龍自然歡欣不已，把我帶到密室中。《在箱子中，我找到了一瓶戴阿格那的鮮血，在牆上我也找到了傳送術的施法符形》。使用傳送術（符石順序 1 → 3 → 2。請記住因為日後很常用到此法術），回到火龍所在處（可用滑鼠點取地圖的左上或右下翻選地圖，標有紅色叉叉記號的地方才可前往）。



火龍告訴我，我已成為牠的新主人，將隨時接受我的命令。

我想到有些地方還沒有探索完畢，先利用傳送術回到二樓，來到 b 處，進入右前方的②號門，發現是一間餐廳。《在火爐前的地上，撿到了一根樹枝》，木料就是要用火來燒的，《用打火石敲擊硫磺，可產生火花，再點燃小樹枝，然後用這把火去燒在一旁有老鷹雕像的盒子》。在完成這些動作之後，我發現在盒子前方的地上出現了四個小洞。看來這些小洞的大小和剛剛在盆栽旁撿到的金屬球差不多。接下來的工作，就是要找出剩下的金屬球了。走回 a 處，爬上梯子，左轉再下梯子，幹掉裏面的敵人後，在左方房間的抽屜又找到了一顆金屬球。

從①→③→④→⑤，來到（C）處，又找到了一顆金屬球。從⑤號門走出去，在桌上又找到了一份關於某個東西的圖樣，實在是有看沒有懂，但我卻知道該去找個有鉤鉤的東西來使用，而





東西則藏在老鷹肖像的上方。

走回到老鷹肖像所在處，將四顆金屬球放入其前方地上的四個小洞，下方的小盒子自動開啓，《拿取裏面的鉤子》。《"第二把鑰匙"打開b處的門》；立刻再前行通過前面的另一扇門，有許多黑色的容器，在左方的一個容器底部是無底的。《我拿出鉤子放入那個無底容器之中，吊起了一把鑰匙》。



走回三樓，《用鑰匙打開通往四樓的大門》。在四處逛逛後，我找到了老魔法師，和他聊聊，發現他被困在魔法陣中出不來。《我將剛才取得的盾、劍、及十字弓置於地上的五星符號上》，他便開始唸著一些我聽不懂的話。

又有新任務啦！我走到戶外，繞了一下，找到了梯子，爬上去後在房間內又《撿到了一顆紅寶石》。啊！我突然想起當自己還是個小毛頭時，在某個地下密室發現了一個少了一顆寶石的棺木……。

我使用傳送術將自己傳送回都衛門的地下墓穴，將紅寶石放上，走到旁側，打開棺木，突然出現了父親的影像，勉勵我一番後，送給我一套龍盔甲和龍盾牌。（將地圖翻頁到最後一張地圖）

再將自己傳送回 Level 3 的中心點，也就是老杜所在地，《把龍盔甲和龍盾牌穿上》，並把一些多餘的武器和盾牌先放在地上。

《我把戴阿格那的鮮血拿給老杜》，看看要如何擒兇，他給了我一個聖杯，並指示我該如何進行。《我把戴阿格那的鮮血放入聖杯之中》，然後從聖杯中取出魔石，當千鈞一髮之際，《將魔石丟往戴阿格那身上》，終於將他永久困於此地。但是為了換得龍之肖像，老杜仍被迫屈服於其淫威之下而將他釋放。戴阿格那得了便宜，還冷笑一番諷刺了老杜幾句，拍拍屁股便走了，而老杜也可憐的離開人間，但臨死前，告訴我一定要將龍之肖像毀去。

《我隨便用一個武器（在物品選單的狀態下），輕易的將龍之肖像敲碎》。（注意：在沒有將龍之肖像敲碎前，無論如何火龍都不會讓你騎上去的）。

一切即將結束。我《使用傳送術將自己傳送回龍穴》，在火龍的後方有間房間，進入找到了《一副龍鞍》，正是我所需要的東西。《將龍鞍放到火龍身上》，牠便載我一路飛回了都衛門上方，也就是兩個骷髏頭之間的龍劍客寶座所在廣庭。

投票大會因為我的到臨而開始進行。由於一路上大多數的龍劍客對我的表現都相當滿意，大多數人都投了同意票，主席戴阿格那和其他幾位邪惡的龍劍客見眾意難違，也只好在開票完成後宣布認同我是新的龍劍客。

當戴阿格那又開始取笑我時，其他龍劍客開始主持公道（在這地方你將會聽到一句英文，這是中文化時不小心的疏失，沒有將其換成中文語音），我也趁機拿出戴阿格那謀殺父親的證據。由於鐵證如山，在大家交相指責聲中，戴阿格那的爵位和財產全部被剝奪掉，由我繼承。

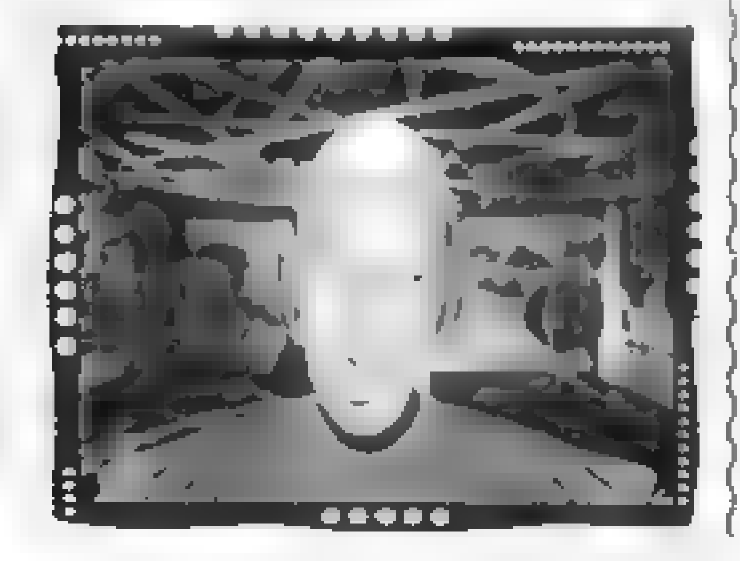
乘著飛龍，我一路飛向城堡，但是前方似乎有更多的危險和困難等著我去克服。

☆問題解決☆

①本遊戲由於兩片光碟內均各放了 500MB 以上的資料，在某些時刻，有些廠牌的光碟機會有讀取不到的現象。如果在遊戲進行時發現光碟機嘎嘎叫，可按 Eject 鍵，將光碟片彈出，拿起再放回，有時可解決問題。

②本遊戲某些物品並不是拿到後立刻會用得到，例如鐵鎚、打火石和硫磺等。而物品欄位置有限，當物品欄已滿時，你必須捨棄一些物品，最好先丟棄"武器類"，而且最好拿張紙記錄什麼東西丟在什麼地方，以備日後突然需要時回頭還找得到。如果沒有依循此原則，可能會有無法完成遊戲的慘事發生。

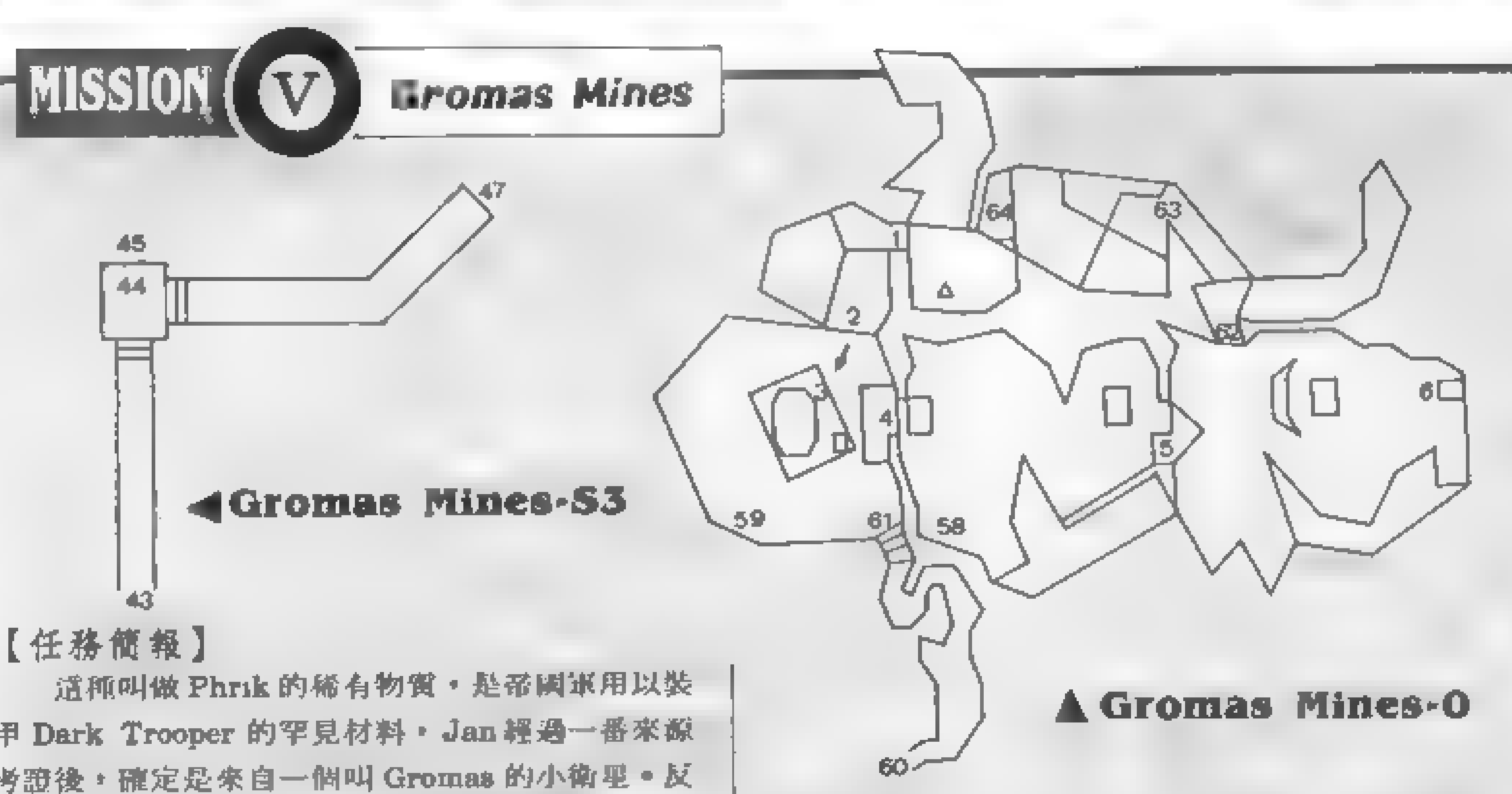
③看到人不要亂砍，有些會給你提示或重要物品，砍死了之後可能會導致遊戲中斷線索。



死星戰將完全攻略(中)

/ALEX

MISSION V Gromas Mines



◀Gromas Mines-S3

▲Gromas Mines-0

【任務簡報】

這種叫做 Phrik 的稀有物質，是帝國軍用以裝甲 Dark Trooper 的罕見材料，Jan 經過一番來源考證後，確定是來自一個叫 Gromas 的小衛星。反抗軍必須摧毀那裏的 Facility 來阻擾帝國軍的陰謀計劃，以爭取有利的優勢。

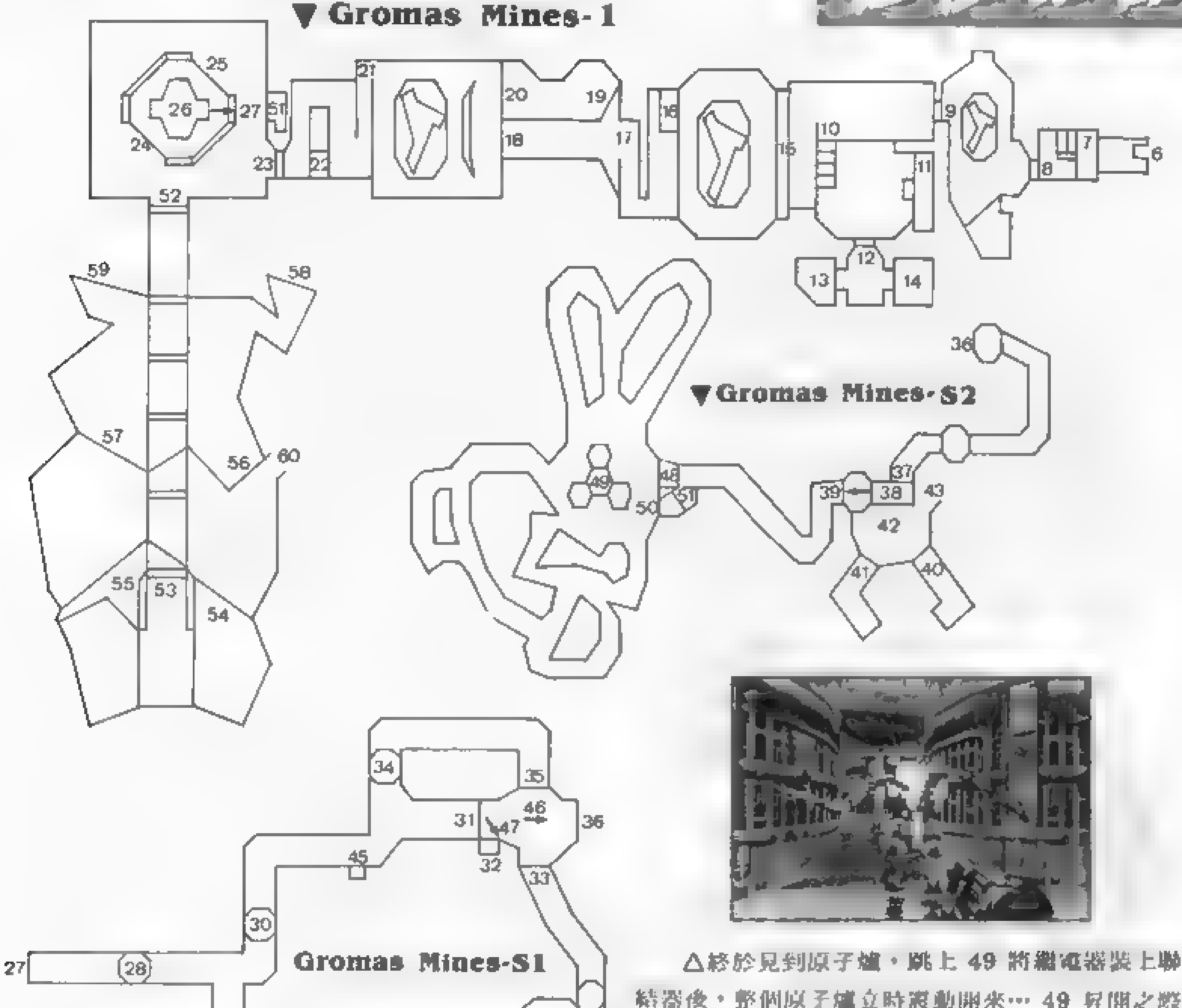
在原子反應爐上有個可調換式的聯結器，可接通到核心電力網， Kyle 這次的任務，便是找到原子爐並將所攜帶的組電器安裝到聯結器上。如此一來，將會導致 Facility 爆破，當組電器安裝妥後，別浪費時間，火速離開這個即將被毀的星球。

【行動】

△著陸後繞過 1 跳下 2，或由 2 跳上 3，不過，這似乎沒什麼意義…直接遁進 4 和 5，搭 6 的昇降機上第一層。登上 7 進入 8 再打開 9，步下階梯 10 後別漏了密室 11 和 12，12 裡還有密室 13 和 14。

△蹲著由 15 往下跳，利用昇降機 16 繞進 17，17 和 18 之間有砲塔，跳下 19 也可走出 20。再繞進 21，22 有間密室，進入 23 後，52 的門暫時開不了，狠心由 24 或 25 跳下 26，待 26 昇降之際趁機往 27 的方向跳進地下一層。

△地下層裡多的是上下擺動的巨樁，小心別被



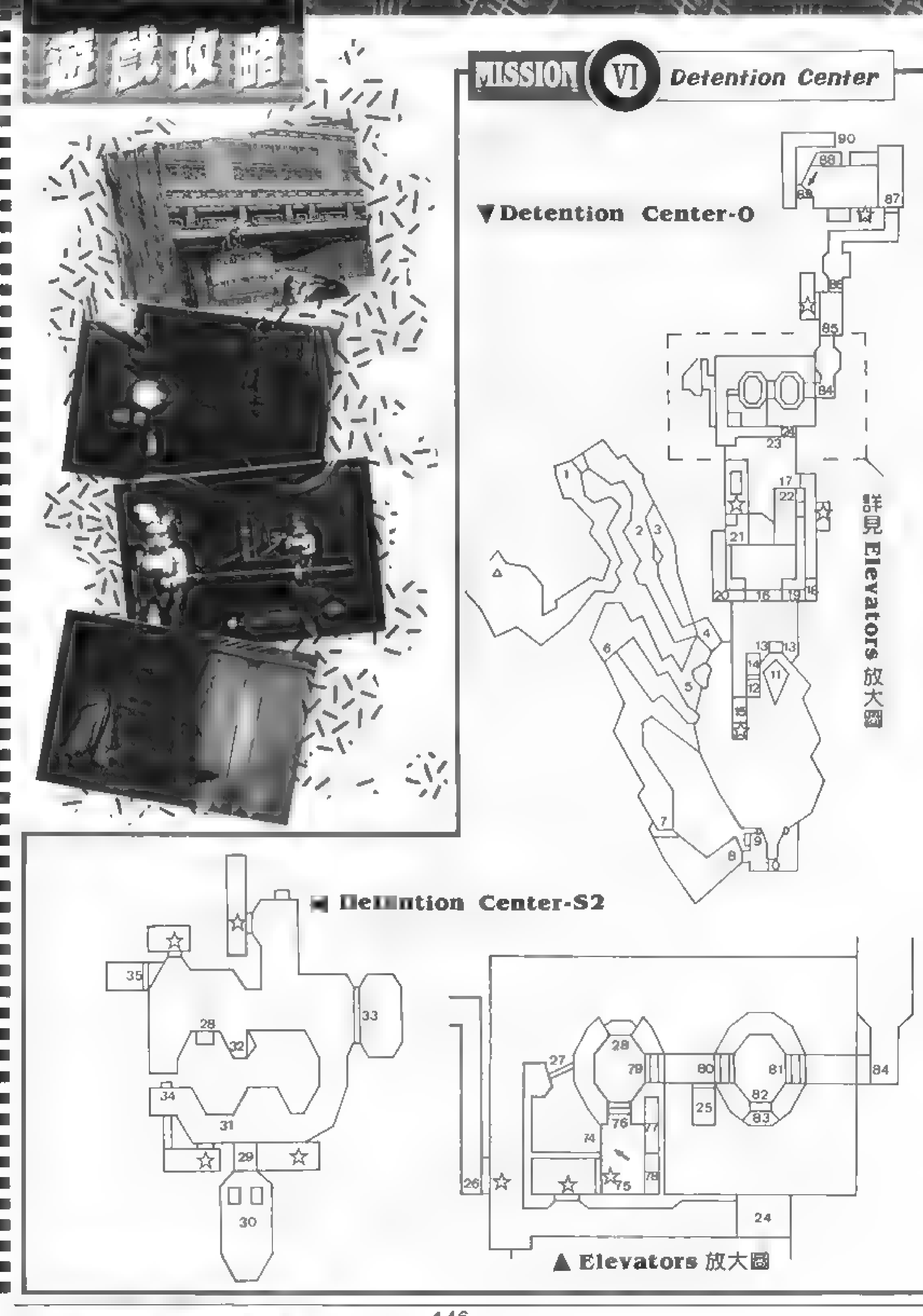
壓扁了，快速衝跳過 28 ， 29 的門需要 Blue Key才能打開，往前跳過 30 到 31 再斜跳進 32 則可取得 Blue Key 。現在，可以跳過 34 到 35 ，或進入 29 被擠壓三次後到 33 ，目的都是為了跳進 36 ，其實最簡便的方法是由 31 向後倒退到底，加速衝跑到 31 再起跳…掉下去？沒關係，由地下三層的 47 走到昇降機 44 則可回到地下一層的 45 …這是一句好話，再試一下…

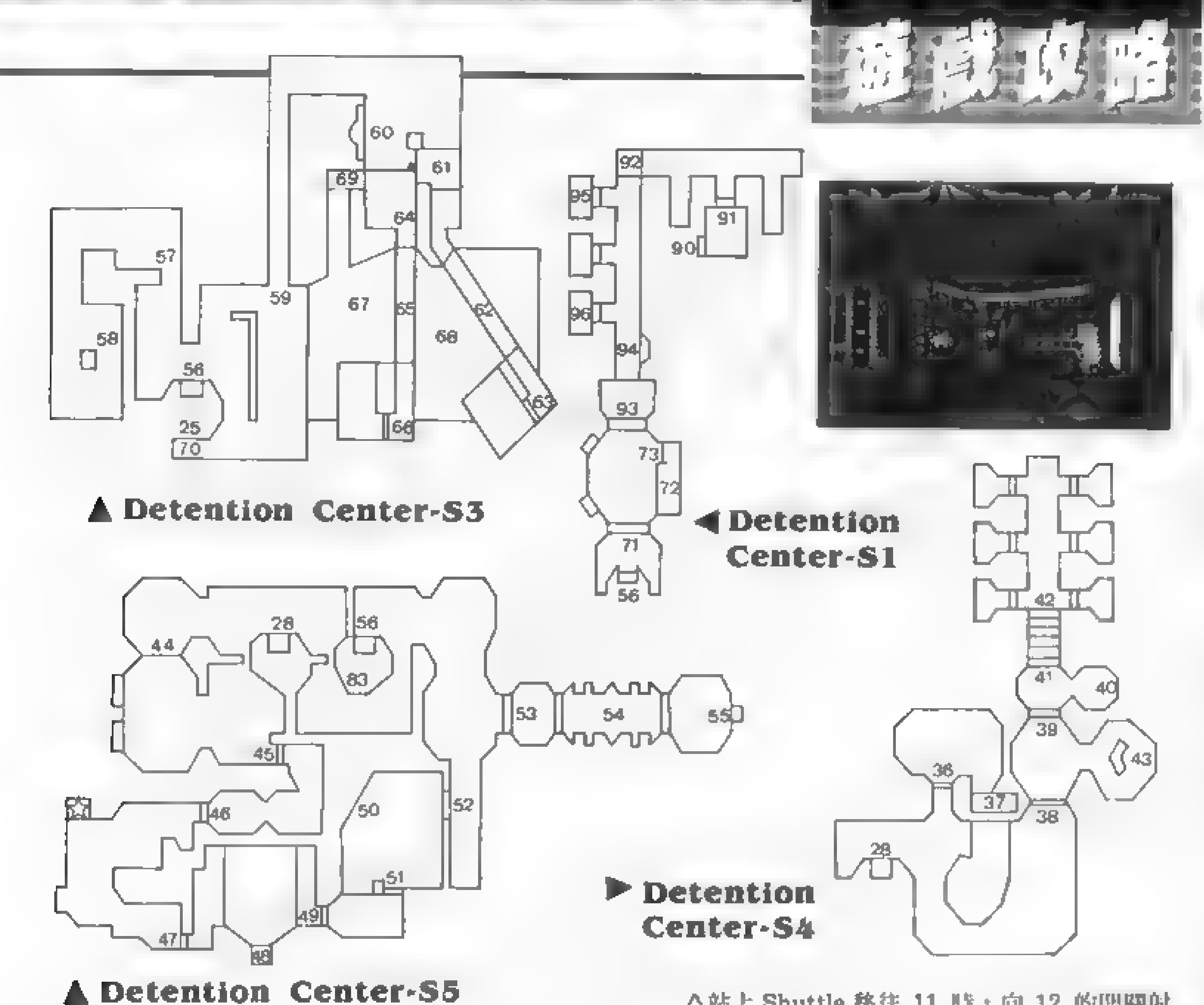
△跳進 36 就到了地下二層，到 37 時，可嘗試跳進對面的 40 和 41 ，不過，難度很高就是…又掉下 42 了 ?! 也沒關係，由地下三層的 43 走進昇降機 44 同樣也可回到地下一層的 45 。由 37 往前落在 38 ，趁隙衝過 39 繞到 48 搭昇降機下去。

△終於見到原子爐，跳上 49 將繼電器裝上聯結器後，整個原子爐立時震動開來… 49 昇開之際，由裡頭跳出一 BOBA FETT 來，其藉由噴射器的機動力所助長快速的攻擊力具為可怕，幸好有這些彎曲的山穴地形作為掩護，只好且戰且走…費了一番勁擊敗他之後， 50 的密道開了，利用 51 的昇降機一路昇上了第一層。

△上來後 52 的門也開了，而 23 卻緊閉著，看來 52 是唯一的出路吧。啟動 52 門邊的開關後先別動，得站在門外等候個時間讓前方的五扇門完全開啟，因為一跨進 52 時，這些敏感的地板會導致五扇門再重新關上，加上這些門有上拉的，有下拉的，也有上下對開的，只要稍有差錯很容易失敗的。所以，必須等到全部開啟後，再以非常非常快速的腳程衝跑到 53 。如果失敗的話，前四扇門後都有開關可以逐一開啟方便之門回到 52 再重新來過。

△如果可以由 54 跳過 56 或由 55 跳過 57 ，大可由 58 或 59 跳下地面，比較老實的方法是由 60 進入山道，跳上階梯再由 61 回到地面。回程須跳上 62 ，繞經 63 和 64 即可。


MISSION VI Detention Center
▼Detention Center-0
詳見 Elevators 放大圖
◀ Detention Center-S2
▲ Elevators 放大圖



▲ Detention Center-S3

◀ Detention Center-S1

▲ Detention Center-S5

▶ Detention Center-S4

【任務簡報】

不幸得很，反抗軍潛伏在帝國的間諜 Crix Madine 已經事露被捕，如今正關在帝國軍的 Detention Center，等待執行死刑。他曾經供給我們無數珍貴的訊息，所以我們必須設法營救他。

帝國的拘留中心有如銅牆鐵壁，極不容易潛入且危機四伏。在那兒有個穿梭於山道與中心建築物的 Shuttle，可以帶領 Kyle 進入中心的大門，裡頭有兩部複雜的昇降機，內中有密道可通往 Crix Madine 的牢房，唯其錯綜的程度須得花費心思才得以理解。

拘留中心的諸多牢房都有專屬的一組圖形密碼磁卡才能開，而這些 Code Card 都由帝國軍官隨身攜帶著。為了反抗軍的未竟大業，Kyle 必須竭盡所能的找到 Crix Madine。

【行動】

△穿過山道繞進 1 和 2，3 可以跳得上去，到了 4 就啟開戰端了。再經由 5、6 和 7 進入接駁站 8，拿了 9 的補給物品後啟動開關 10 讓 11 的 Shuttle 移到站前。

△站上 Shuttle 移往 11 時，向 12 的開關射擊以打開中心大門 13，14 的開關可移開牆壁與 12 接通，進入 15 後前方有間密室須以熱雷管或地雷才炸得開。（圖中所有☆記號的密室皆然）

△站上 16 打開大門再進入 17，搭昇降機 18 上第三層後啟動 19 讓 16 昇高後跨過 16 到 20，繞進 21 後除了左方的密室外別忘了啟動 22 的開關打開 23 的開關護蓋。往下跳後啟動 23 降下 24，24 的旁邊還有個開關可控制昇降。

△乘 24 昇上第二層後，進入左方的走道裡有兩處密室，由於尚未取得 Red Key，所以千萬別在炸開牆壁後往 75 跳下。另一處密室於炸開後須跳上 26 才能拿到內中寶貝。27 須用 Red Key 才開得了，所以先進入 28 搭昇降機到地下二層，左邊的昇降機 28 只停靠地下二、四和五層，而右邊的昇降機則停靠地下一、三和五層，只有停靠的樓層才有電梯門。

△地下二層計有四處密室，其中南邊的一處密室裡還有昇降機 29 可到底層的 30，不過裡頭有兇猛的砲塔。射死 31 的帝國軍官可得到 Code Card 3，到 32 輸入「△×△」的圖形密碼可打



開 33 。往 34 的樓層標記射上一槍後可打開密室 35 ，可是須得快跑至 35 並往上跳才進得了密室，這有一點難度。

△再搭 28 到地下四層， 38 有一道磁波幹幕擋著，須先進入 36 跳下 37 啓動開關關掉磁波再跳上 36 快跑進 38 ， 39 和 41 的門都是由開關 40 所控制，但只能一次開啓一邊的門，登上 42 後，左右兩旁的密室裡都有補給品，同樣的，帝國軍隊自然是少不了的。啓動 40 打開 39 後跨下啓動 43 關掉 38 的磁波即可回到 28 。

△到了地下五層就可搭乘另一個昇降機了，只是先得跨進 44 ，經過 45 、 46 和47 ，密室 48 有副 Gas Mask 先帶著，進入 49 後，隔著窗口射向 50 的開關以同時打開 51 和 52 ，進入 53 時先將 Gas Mask 戴上以防止 54 溢出的毒氣， 55 就是 Red Key 的藏身處。進入 56 的昇降機到地下三層。

△走出昇降機後，先往左進入 57 ，殺死 58 的兩名帝國軍官可同時取到 Code Card 4 和5 由 70 跳上 25 到了另一處夾層，可是前方的橋卻硬得很…小心走進 59 ，別掉進 67 或 68 ，底下多的是地雷，如果爲預防萬一，可以先丟幾個熱雷管下去將地雷引爆，若真掉了下去，可以由 69 的昇降機再上來。到 60 輸入 Code Card 4 「×△⊿」的密碼可打開 63 ，搭昇降機 61 上去後跨過橋架 62 即可進入 63 ；回到 60 再輸入 Code Card 5 的密碼「3⊿D」可打開 66 ，跳上 64 跨過 65 即可進入 66 。回到昇降機 56 再到地下一層。

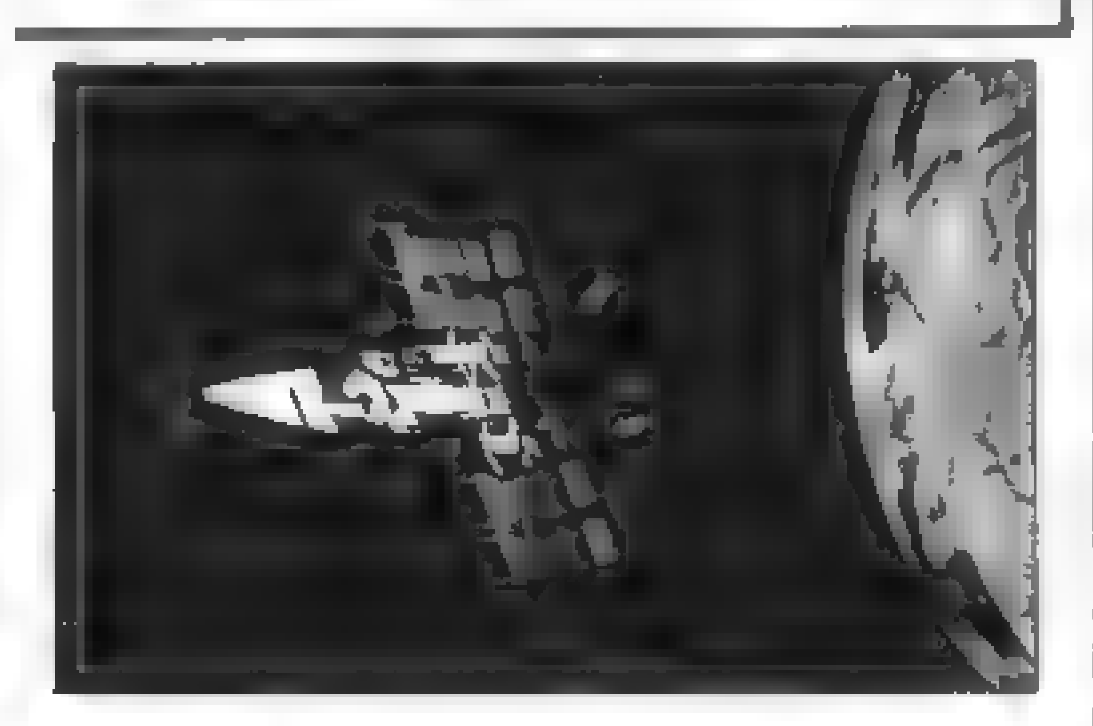
△進入 71 解決 72 的兩名帝國軍官後由 73 進去換取 Code Card 1 和2。搭昇降機 56 一路下降到地下五層，走出昇降梯後記得轉身由外面的控制開關將昇降機切換成停在地下三層，循原路回到左邊的昇降機 28 。

△停靠在地下二層後，到 32 切換一次第三個密碼的圖型，使成爲「△×3」，這時 33 會關上，但是夾層的 76 卻會打開，接著回到地面層（Q）後，同樣的將左邊的昇降機停在地下一層再進入 27 。

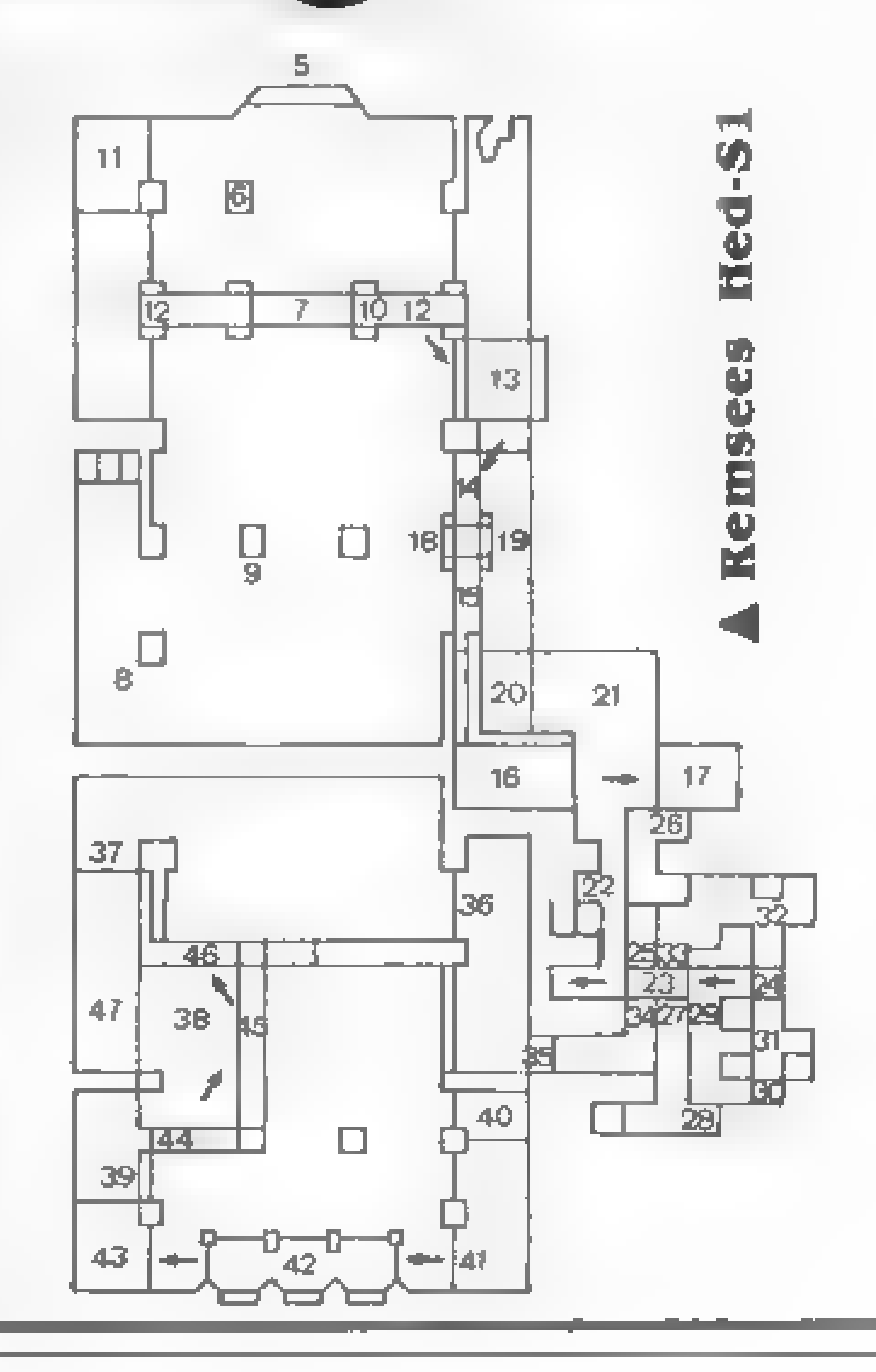
△由 74 跳下後可見識 75 的電梯間密道示意圖，此刻若有未竟的志業，可以跳上 77 和 78 再跳回 74 ，如果沒有就跨著由 76 跳下昇降機的頂端，往右進 79 再打開 80 ，接著再跳下右邊昇降機的頂端，如果先前沒將昇降機停在地下三層的話，地下五層的南邊有扇小窗 82 可以跨著跳出地下五層的 83 。打開 81 進入 84 後就進了電梯間的密道了。

△跳上 85 後，旁邊還有間密室，再跳上 86 直到 87 ，前方這一塊塊上下起伏的石梯很嚇人，抓準時間再行動，將頭燈點亮些才看得見一處需炸開的密室。趁隙跳上 88 再伺機跳往 89 ， 90 前方有地雷可炸開通往地下一層之去路。

△打開 91 繞到 92 ， 93 的門只能由此方向開啓，到 94 前輸入 Code Card 1 的密碼「D△⊲」可打開 95 ，輸入 Code Card 2 「⊲×Ω」的密碼則打開 96 ，裡面關著的正是 Crix Madine ……





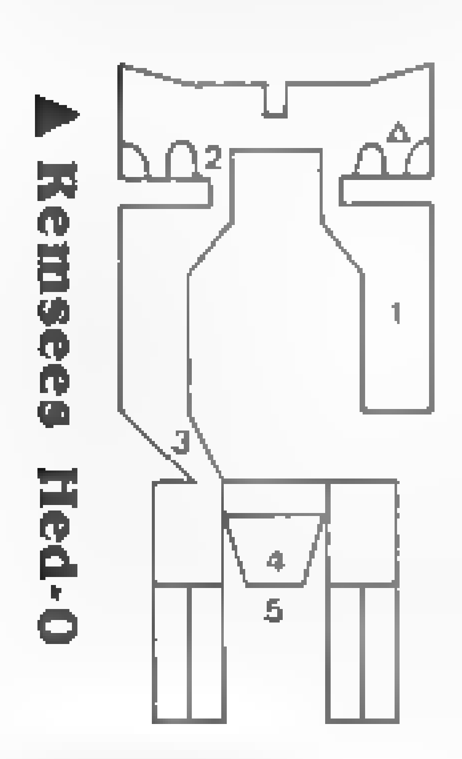


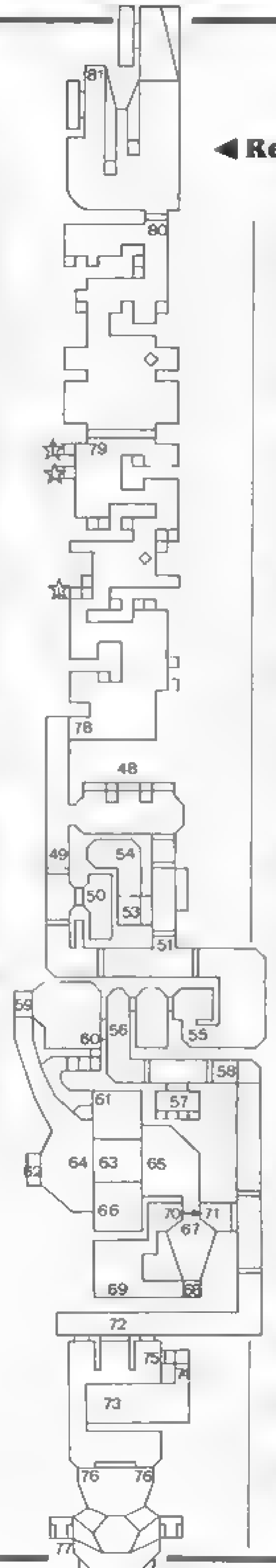
【任務簡報】

據 Crix Madine 密報指出，有關Dark Trooper 建造工程的主導人是一名喚 Rom Mohc 的將軍。 Kyle 曾在帝國服役時與他共事過，可能基於工程技術和個人聲譽的考量因素，他竟是少數幾位反對 Death Star 建造工程的將軍之一。

Madine 更進一步指出，Dark Trooper 的建造工程粗略可分三個階段，首先將在 Gromas 採集的礦石冶煉成 Phrik 合金，再將半成品送往 Robotics Facility 塗上保護層並加上精製的程序後，最後再送往一艘叫做 Arc Hammer 的巡航艦上從事最終的組合裝配。至於 Robotics Facility 和 Arc Hammer的確切位置尚無所悉。

反抗軍的下一目標是找到 Robotics Facility 並進行摧毀， Mohc 將軍已經求助於 Kingpin，至於所求為何則不得而知。Kingpin 一向利用走私艦將 Mohc 運用特加工的合金來往各星球之間， Madine在被捕之前已發現條走私艦啓航的航線，航空站位於 Calseti 星球上處名為 Ramsees Hed





◀Remsees Hed-1

的太空中心，此行必須將一只飛航追蹤器安裝在走私艦尾端的發射艙。任務完成後，反抗軍即可正確無誤的追蹤到 Robotics Facility 的所在。

【行動】

△著陸後往 1 無去路，繞過 2 和 3 ，乘昇降機 4 進入 5 。柱子 6 上面有開關可打開 7 ，到 8 拿取 Yellow Key ，如果 7 已關上，柱子 9 也有開關可打開它。走出 7 後往 7 的門旁開關 10 射上一槍關上 7 。有了 Yellow Key 才可啓用昇降梯 11 ，由 12 步上窄樑跨過 7 到 12 再斜跳進 13 ，這兒有相當多的補給品。由 13 再斜跳向 14 的樑上，跨過 15 可到 16 再衝向 17 。

△這一路如果掉下地面的話， 18 和 19 有扇門可以相通。搭昇降機 20 下去 21 ，啓動 22 的開關使 23 和 24 同步移往左邊，這才進得了 25 。啓動 26 使 23 和 24 往右移再進入 27 ；啓動 28 再讓 23 和 24 往右移才進得了 29 。由昇降機 30 上去 31 跳往 32 ，由 33 跨過 23 進入 34 再搭昇降機 35 上去上一層。

△由 36 跳下後繞經 37 、 38 到 39 ，由昇降機再上去 41 ，由 41 跳向 42 落腳後，整個 42 會昇高到可以進入 48 ，如果再跳向 43 則可以由 39 的上層跨上細樑 44 ，接著跳上 45 和 46 再到 47 的上層…不過，這舉動似乎沒什麼意義，還是進入 48 吧。

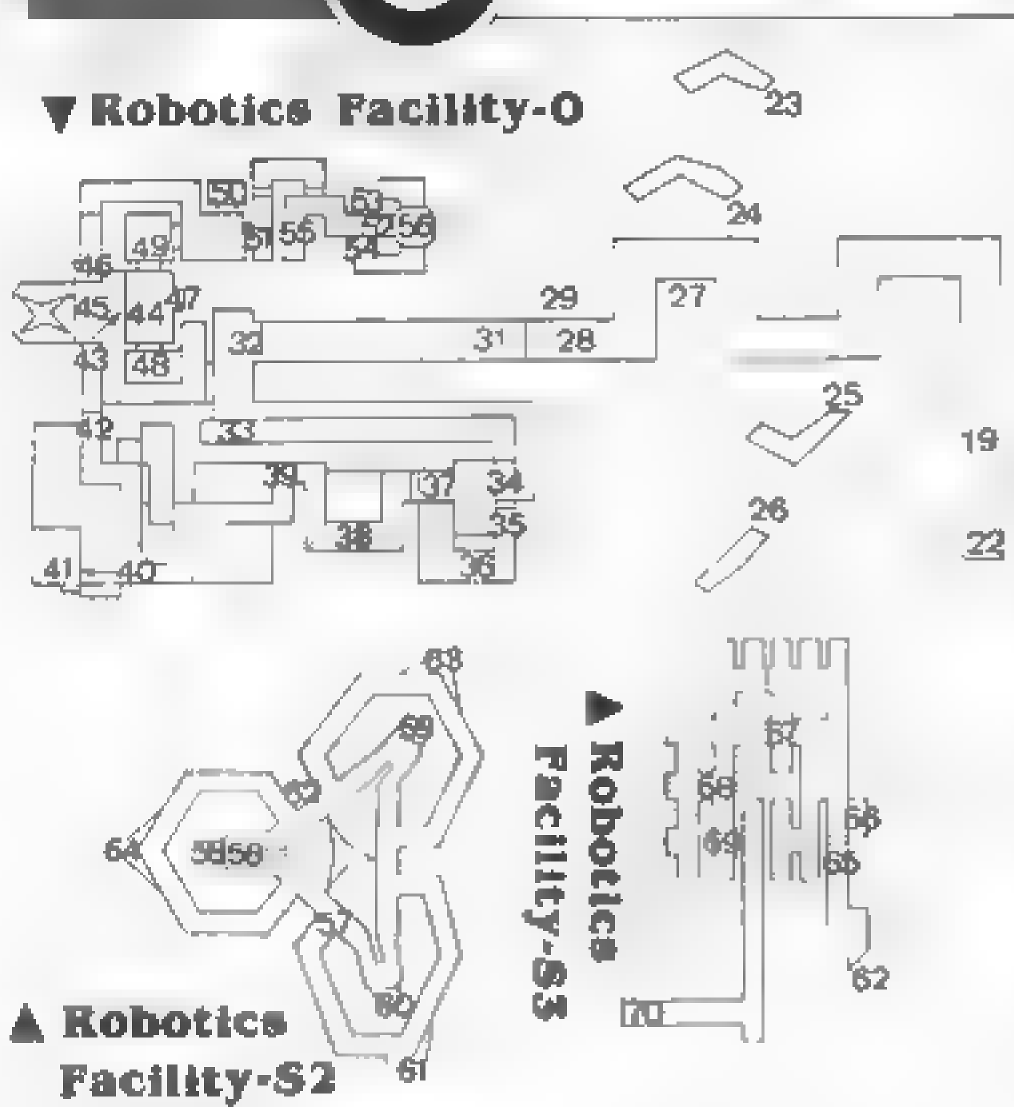
△ 79 須有 Blue Key 才開得了，所以先走向 49 ，進入 51 後，蹲著可以進入 53 再跳上 54 。繞進 55 時， 58 須有 Red Key 才能進去，只好先進入 56 。由 59 直到 64 或由暗門 60 進入密道由 61 跳出。 66 可拿到 Red Key ， 61 的開關可啓動昇降台 63 ，但是很快又會降下，所以得先站上 63 射向開關 61 快速上 65 。

△到 67 時，仰起頭射向 68 頂上的開關讓 68 下降，利用 68 上去 69 ，再由 70 跳向 71 ，這一番折騰雖然累人，請看在補給品的份上吧。

△一路走出 56 再進入 58 ，經過一條長廊之後進入 72 ，要掉入 73 可不容易，得蹲下才行， 74 有昇降機可回到 75 ， 75 的暗門由外頭是打不開的。進入 76 即可拿到 77 的 Blue Key 。

△往北進入 78 之後別漏掉任何一個須炸開的儲物間， 79 的藍色開關位於門旁，一路挺進到 80 後是否有點興奮？趕緊將飛航追蹤器安裝到 81 吧…任務還順利嗎？

MISSION VIII Robotics Facility



▼Robotics Facility-0

▲Robotics Facility-S3

▲Robotics Facility-S2

【任務簡報】

反抗軍藉由走私艦偵察到一座名叫 Anteevy 的遙遠星球，在這冰冷的星球上，除了帝國軍建構在冰層底下的建築物外，向來是人跡罕至的。

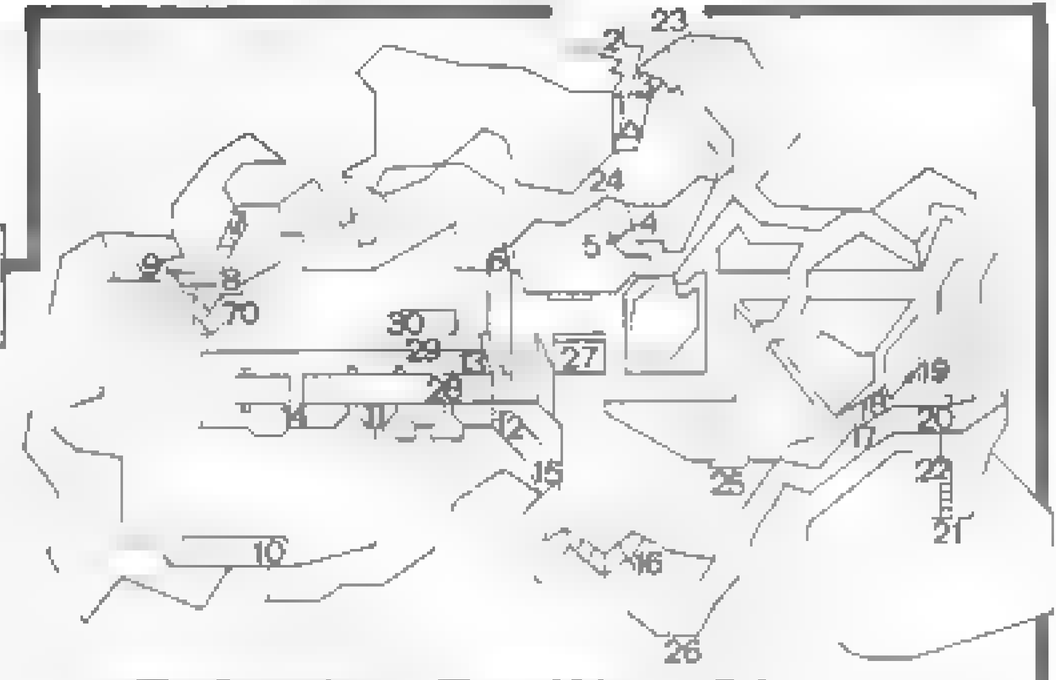
Kyle 必須安置三個繼電器在希解 Phrik 的聯結器上，這可使得 Facility 失去效能，但須留意其中散發的高度揮發性化學藥劑，最好能先找到帝國軍慣用的防毒面罩才是。適度的戰鬥可以暖和一下跋涉雪地的筋骨呢！

【行動】

△輕移蓮步跨下1，繞進2會有新機，跳上3繞到4跳過5，穿過6到7先拿到 ICE CLEATS，這物品有助於在雪地中行走時不致滑行，由8衝跳過9，再一路殺到10。鑽進11可拿到補給，接著進入12跳上13後可繞一圈到14，這一路上有不少物品。

△跳上15經由16到17時要跳往18拿 Blue Key，在這兒得使用 ICE CLEATS 才不會滑落下去，再由18跳上19，失敗的話可以鑽過20繞上21的階梯。有了 Blue Key 之後即可經由22的門站上輸送帶移往19。

△移動到27時會遭受攻擊，到28時除了得防範29裡的火力之外，還得瞄準29房裡的牆角開關30以打開31的閘門。溜進32後，33是另一段輸送帶，要穿過35時得留意34會壓擠下來，由36跳下後，乘隙跳上並穿過37，38跟34一樣是要命的巨樁。經由39到40時跳進41的房裡並啟動開關打開42的閘門，再跳回40進入42，到43時一舉躍進44的控制室，若不成功可利用45的昇降台上去46再跳一次，必須解決44裡的一名帝國軍官才能得到 Red Key。拿了48的補給後啟動47的開關讓風扇排出一些地下二層裡瀰漫的廢氣，之後經由49啟動50的開關打開51的入口再快速跳上51，55的開關可打開53和54的通道，52的開關則使56的風扇暫停運轉，經由通道一舉跳進56到地下一層。



▲Robotics Facility-S1

△如果適才忘了啟動47排出化學廢氣，趕緊拾取57的 Gas Mask 帶上，不過得留意身上電池的存量。58、59和60即三個聯結器的所在，不論安裝繼電器的順序為何，最後安裝的聯結器後方的密室才會打開，亦即，如果58是最後一個安裝的，那麼密室64就會開啟，而且會跑出一個狠傢伙來，殺了他才能打開62的密道。Kyle 在此嘗試了三天兩夜，就是無法將61、63和64同時啟開?!

△進入65後旁邊的66就會打開，免不了一番激戰，繞經67、68進入69，啟動70旁邊的開關打開70，跳上對岸的鋼索階梯再逐級小心地跳上8，這得借助於 ICE CLEATS 才辦得到。循來時路回到登陸地，船艦即駛近歡迎 Kyle 的榮歸。

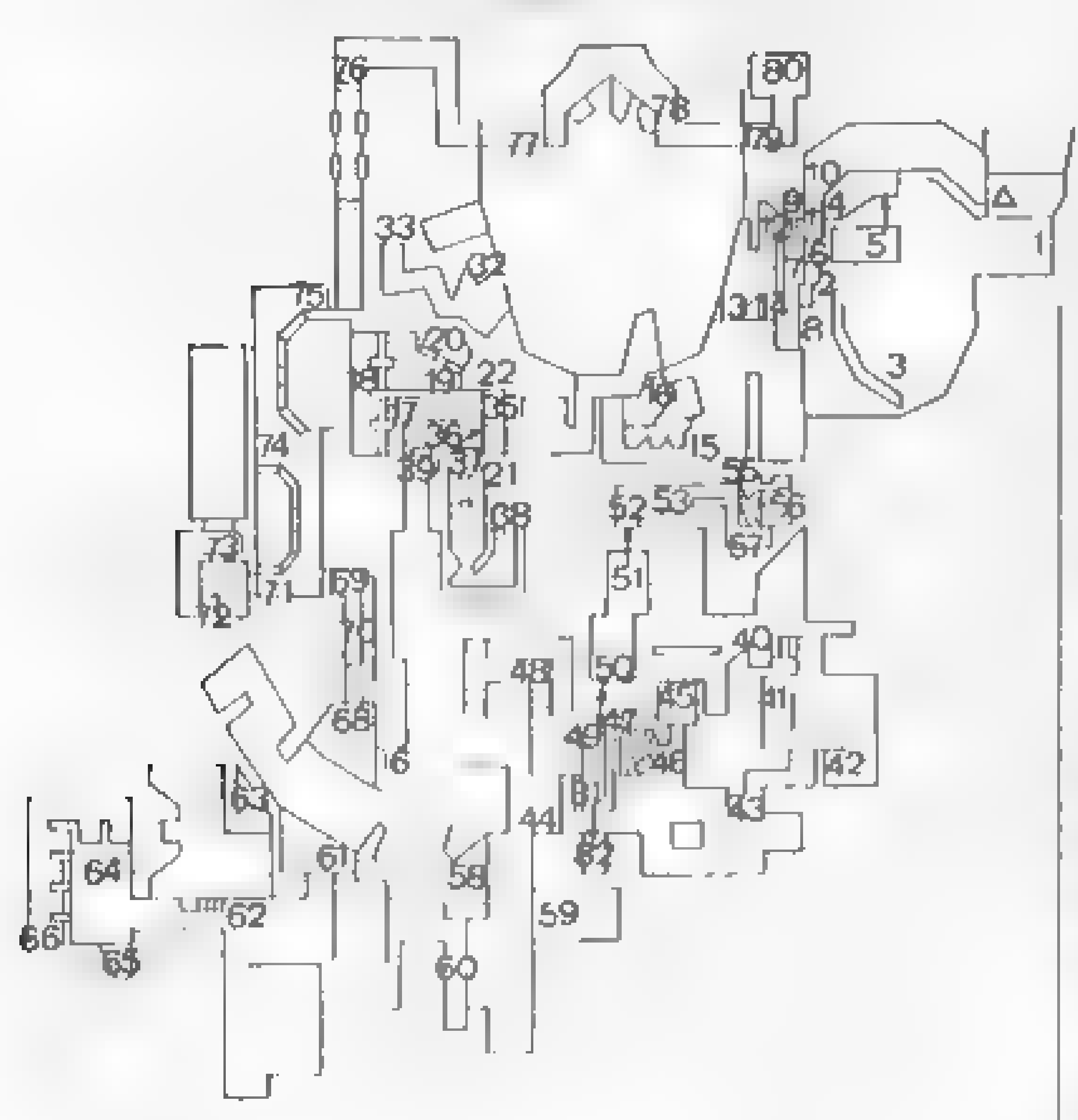
MISSION IX Nar Shaddaa



◀Nar Shaddaa-1



▼ Nar Shaddaa-O



【任務簡報】

Kyle 已經給 Mohc 的計劃來個不小的重挫，聽說 Kyle 已經被「點名作記號」。有一些走私艦的航線來往於 Gromas 和 Anteevy 之間，但終極航程都是到達 Nar Shaddaa，這是走私艦的巢穴所在，也是走私艦各航程發號施令的軸心。Kyle 必須尋獲帝國航行的裝置或是飛航圖，於Nar Shaddaa 的中心地帶登陸之後，Kyle 將被賦予如何去挑釁當地戰士鬥志的任務。

【行動】

△跳下 1 啓動開關讓 3 移往 1 的方向，開關 2 與 1 的功能相同可移動 3。站在 2 沿著 5 和 6 之間的縫隙射向 4 底部的開關使 5 向右移動，鑽進 6 拿到武器後可打開 6 的暗牆進入 7，或蹲著鑽進 8 到 7 拿得 Yellow Key。

△利用 9 的昇降機上去 10，跳下 11 再跳上 5，由 5 跳進 4 裡可得到補給。打開 11 進入 12，由 13 跳下後穿進 15，經由 16 一路 17，轉身走出 18 進入 19 的昇降機上去20。走出 20 後一路再繞到 21，越過 35 的樑架進入 22，由 23 可跳進 24 再跳進 25，將補給物品拿齊全後再經由 24 跳回 23。進入密道 27 到 28 時，得算準時間再蹲下身子快跑進 29 和 30，動作得機靈點兒，被壓榨的滋味可不好受。打開 31 大門後，算準距離衝跳上對岸的 32，不論成功與否，31 的門再關上後，只能由 32 往下跳再繞到 33，經過 34 再回到 21。

△走到 35 的樑架再側身跳往 36，37 裡有道屏牆，左右的通道只有一邊可通行，另一邊則是幻象磁波牆，裡頭還有間密室 38。進入 39 後一路殺到 40，上了階梯在 41 拿到 Red Key 後再進入 42，43 是道幻象牆，趕緊往下跳，否則挨槍子兒會挨得莫名其妙，跳上 44 後先往右繞進 45。

△爬上 46 的階梯後別漏了 47 的密室，再登上階梯到 48 還有補給物資。由 49 衝跳過 50 再由 51 跳過 52，沿著 53 的牆沿小心地挪到 57 再跳過 55 會有意外收穫。如果掉下的話可利用 56 的昇降台回到 55，跳過 57 沿著 53 回到 52，一路跳回49 後，再由 81 跳過 82，這兒像個小型的彈藥庫。

△再度跳上 44 時，別嘗試跳上 58 和 59 的欄牆，牆外可是懾人的無底深淵呢。跳上 60 才是正途，也別試著由 61 跳過 68，先步下 62 的階梯，跳過矮牆到 63 拿取 Blue Key。啓動 64 的開關可打開 65，66 的幾道門使用熱溶管或火力較強的武器即可轟開。

△用 Blue Key 進入 67 再繞進 68，70 的斗室躲著不少人，打開 69 進入 71，利用 72 的昇降機可到 73，順便給 74 裡的傢伙來個突擊後繞進 75，這一路經過 76、77 到 78 時可得留神了，走出 78 到 79 是一段窄橋，只要一個閃神失足就會造成萬劫不復的後果，不可不慎。進入 79 在 80 的壁槽裡拿到 Nava Card，這或許是唯一的線索吧?!

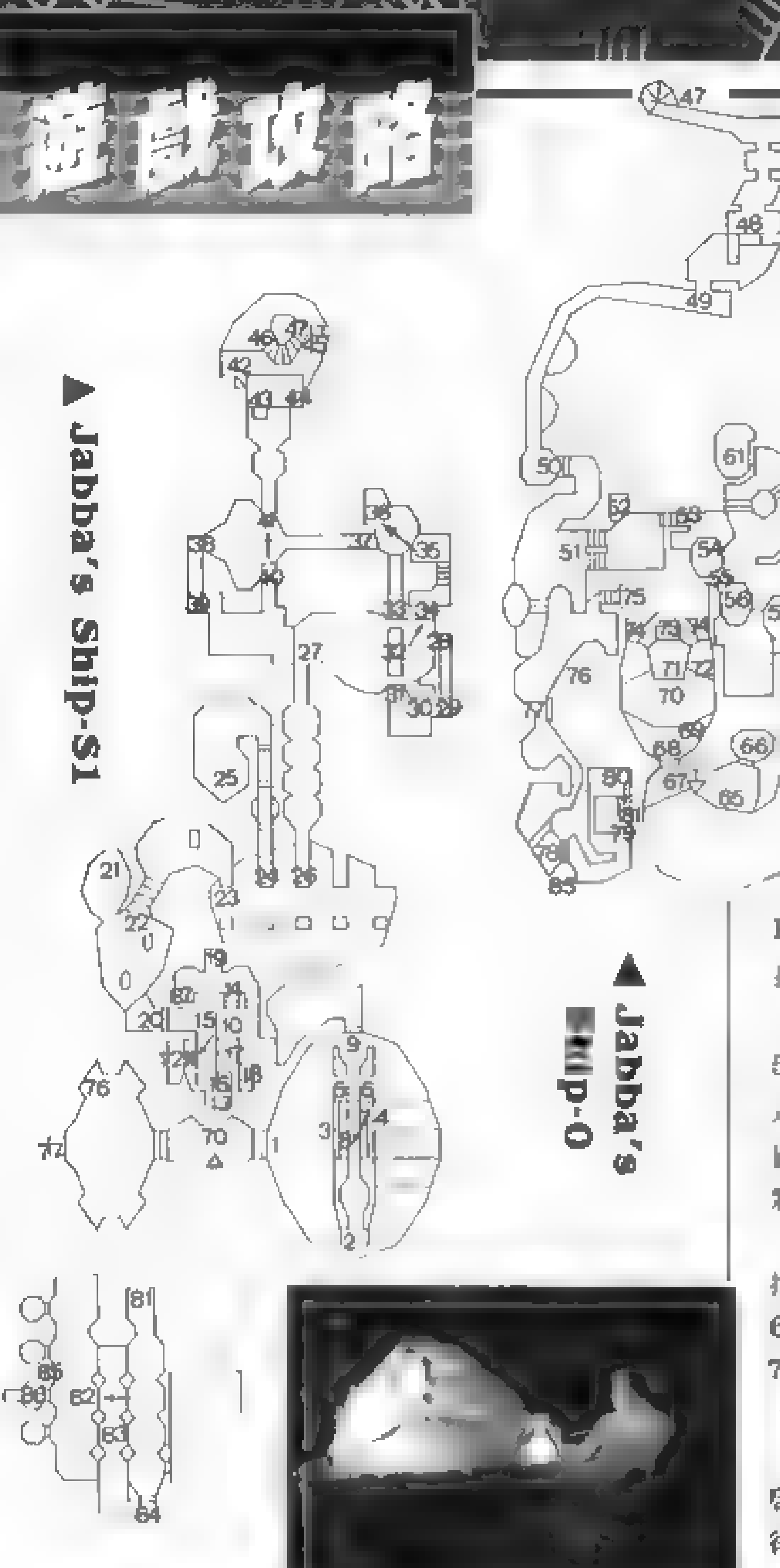
MISSION X Jabba's Ship

【任務簡報】

這一回可沒有任何簡報了，因為 Kyle 與 Jan 同時為Jabba所俘，Kyle 必須先找回被搜走的所有裝備，找到裝置 Nava Card 的確切地點，更重要的是設法援救 Jan…

【行動】

△徒手解決關聲面全的巨獸後往右進入 1，啓動 2 的開關讓 3 的牆沿昇起，解決開關前方走道裡的傢伙可搶來幾個熱溶管，這對保命是很重要的。跳上 3 依著牆沿走進 5、6 到 4，由 7 跳過 8 可拿到 Blue Key 和些許地雷。



△進入9繞到10，由10跳上11，12有處密室，小心跨進13啓動開關打開14的大門後由17走出，要是掉進15的話可利用16裡頭的昇降機78再上來。進入14後瞧見所有的裝備被打包吊在19的半空中，跳上取下後啓動87的開關讓15的地面整個昇起，找回裝備後可像吃了定心丸。

△進入20繞到21啓動開關打開22，踏進23後先進24到25拿到Red Key後再進入26。走出27時往右直接進入28，乘29的昇降機上去30啓動讓32的平台昇起，32上昇的時間很有限，趕趁它降下之前由31走上32，掌握時機由32踏進33或斜向跳過34後，再由35跳過36。

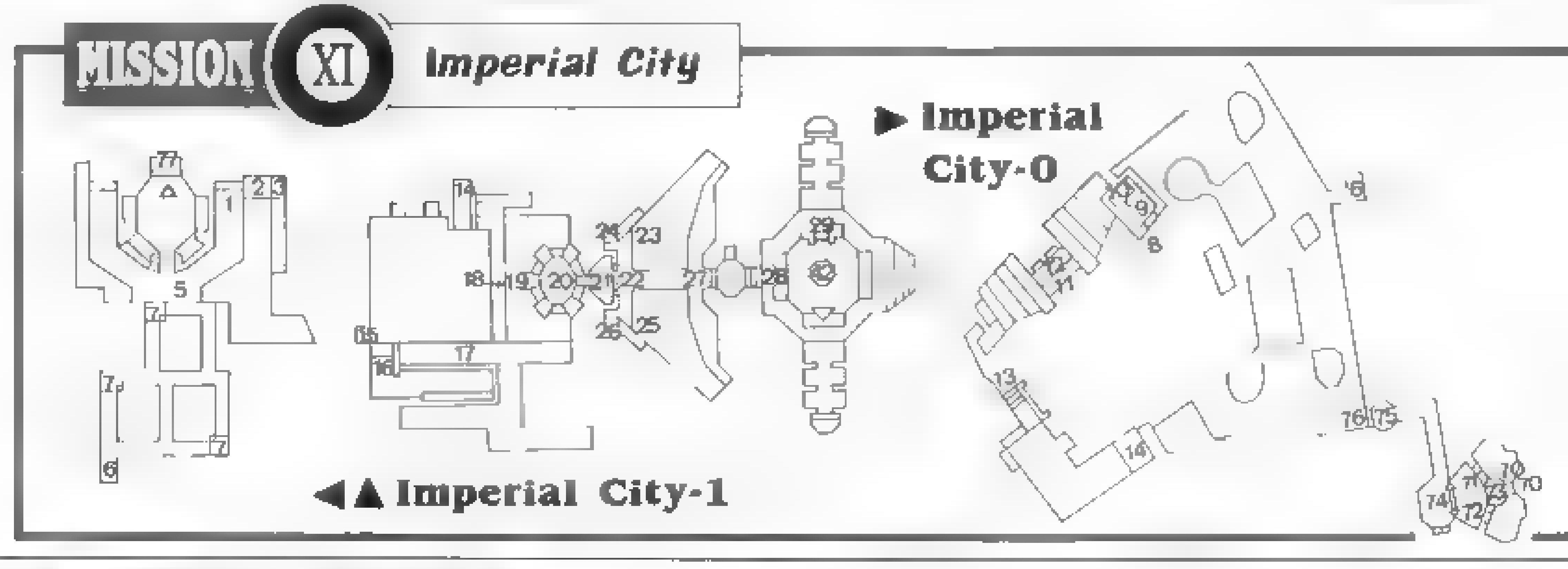
△由37直奔38，乘39的昇降機上去後，繞到40再跳往對岸的41，由42的小缺口跳進下水道，拿了43的Yellow Key之後乘44的昇降機再上來。用Yellow Key打開45，由46步上圓形梯由47到上一層。

△由47一路殺進48、49和50，步下51的階梯後52有間密室，登上53，54裡有道暗牆可通往56，另外三座57、58和59的圓室裡頭都有不錯的物資。登上60進入61後，牆上不止是Nava Card的裝置喔?!

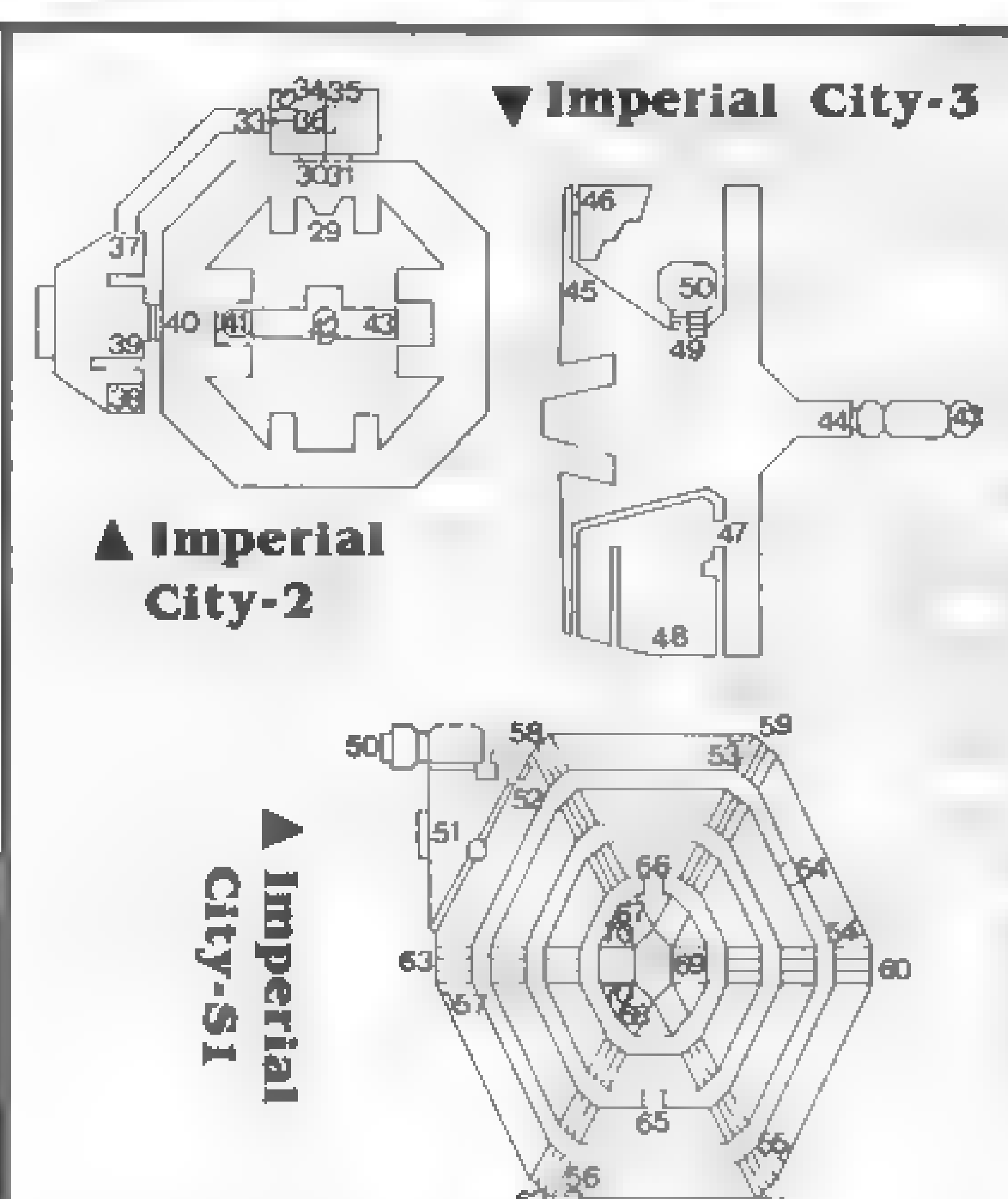
△進入62由63跳下鑽進64，跳上65搜括66的密室後再跳上67。走進68啓動開關69讓底下的70整個地面昇起，角落裡的開關72可移開密室73的外牆，穿過74步下75後，若由76跳下，此時下層的昇降機77已經現形，可利用它回到上層。再往前進入78，跳下79啓動開關可使79的地面昇起，或由牆沿繞至80後面跳進81。

△落地後跳過82，昇降機85可回到上層，若掉進83則可由84的昇降機上來。這幾間房間沒什麼特殊之處，重要的是，86裡頭正關著Jan……

MISSION XI Imperial City







▼Imperial City-3

▲Imperial City-2

▲Imperial City-S1

【任務簡報】

Nava Card 是帝國軍事飛航的加密裝置，必須插進解碼設備才能解開密碼，使用在 Nava 的電腦系統上將可知悉走私艦於何處裝貨啟航，遺憾的是，未經 Decryption Key 解譯的 Nava Card 則形同廢鐵。

Decryption Key Box 座落在帝國的心臟地帶 Imperial City ，可想而知絕非等閒之地。 Madine 分析整理出一可出入其間的安全飛航密碼， Kyle 此番任務的目標即帝國防禦作戰指揮中心（ISO ），此中心係帝國軍戰情指揮與情報系統的中樞，它具有異於其它帝國駐軍地的高度戒備，而解碼裝置則位於ISO 地下的巨大拱形圓屋裡頭， Kyle 必須先破解中心電腦系統，才能將 Nava Card 插入解碼裝置，並得將解碼後的飛航資料儲存到磁帶上一併帶出中心。

【行動】

△著陸後先往右到 1 跨過 2 ，利用 3 的昇降機上去長條形的密室 4 ，而後回到 1 跳進 5 ，此地…座 7 的昇降機可於上下樓層來回昇降，利用 6 的昇降機則能直達下一層。

△等一陣殺伐過後，站在 8 對著昇降機 9 裡頭牆上的開關射上一槍使昇降機下降，上去後到 10 做個補給。按一下 11 的牆壁使開關浮現，向開關開上一槍使 11 昇起， 12 裡頭有珍貴的物品。

△登上 13 乘昇降機上去後再利用 14 的昇降機到屋頂。走出昇降機時須留意後方的砲塔，屋頂地板上到處流竄的探照光源，被照射後就會燈火通明。 Blue Key 擺在 15 的凹槽裡，進入 16 尚有可為，掉進 17 可就不妙。由 18 跳過另一棟建築的屋頂，進入 19 後， 20 是一分段停靠各層密室的昇降機，除了出入的 19 和 21 外，計有左右方各五小層，亦即有十間密室， 21 的出口位於最底層。

△跨進 22 後，若不幸被逼落水裡，可進入左右兩邊的 23 和 25 ，利用 24 或 26 的昇降機回到 22 ，進入 27 得防範角落砲塔的攻擊，再進入 28 後不要戀戰，趕緊由 29 的昇降機到第二層。

△ 30 裡的開關 32 可打開密道 33 ，而開關 34 和 31 裡的開關 35 則能左右移動平台 36 ，將 36 調整到適當位置後，跳上 36 的平台上再衝跳進密道 33 ，由 37 跳下後在 38 可拿到 Red Key，啟動 39 的開關走出 40 ，進入 41 跳過 42 搭 43 的昇降機到達第三層的屋頂。如果掉進 42 ，由電梯間的窗口跳出再搭上 29 的昇降機即可。

△走出 44 後先往左進入 47 啟動開關 48 打開 49 ，由 45 沿著屋沿小心跳進密室 46 可得到補給，失足掉下的話就不好玩了…利用 50 可到達地下一層的拱形圓屋， 51 是整個圓形屋的平面圖，別讓這蜘蛛網似的地形給嚇著，冷靜下來即可理出頭緒。

△由外而內的三層走道各分為六個部份，而每一層各個部份的閘門則統由最外層的各個開關所控制，這些開關只能開啟其中一層的閘門，而另兩層則是關著的，開關面板上所顯示的紅色指示燈由上而下分別表示開啟的是第一層到第三層的其中之一，看清楚各層的連接出口即可開始暫充老鼠走迷宮了。

△啟動 52 打開 58 的第一層，依序啟動 53 、 54 等開關即可走一圈第一層。回到 52 的開關前將 58 切換成打開第二層， 63 和 62 也打開第二層，後退到 55 將 61 和 60 打開第三層，如此即可跨進 64 到第二層，跨進 65 到第三層，一路跳進 66 離完成任務就近了。若要走遍三層的各個部份，依此邏輯推理即可， Kyle 急著要進行任務呢。

△分別啟動 67 、 68 和 69 三個開關，整個軸心的地板即會上昇，跨出 70 分別啟動 71 和 72 的開關可開啟 73 的 Key Box ，上前插入 Nava Card 即可進行解碼，之後 74 的門開時，拿取開關 71 旁邊的 Data Tape 後進入密道 74 ，由 75 的昇降機回到 76 ，再由昇降機 6 回到登陸地，此刻，密室 77 也開了……

～～下期待續

雙子星傳奇 完全攻略中

/ ALEX

♦ Principal Island ♦

〈 Peg Leg Street 〉

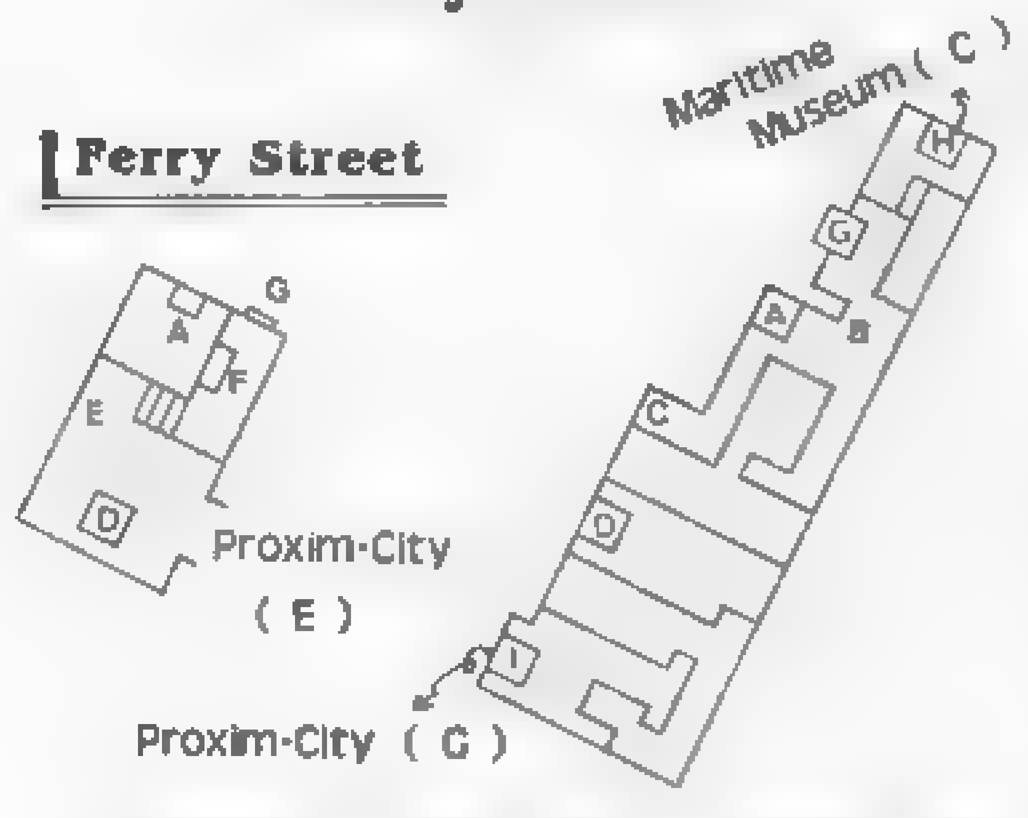
在 Beatrice 家後的斜坡上拿出 Jet Pack 往身上綁妥後就飛向對岸的小島…嗯…雖不滿意但可以接受…在小島的斜坡降落後，經過一番搜尋差點氣得想倒進海裡，這島上哪有什麼寶藏？傳言會是捏造的？！算啦！當成是特別飛行訓練吧！

♦ Proxima Island ♦

〈 Proxim-City 〉

這一回是吃了秤陀鐵了心，直接由E進入牢房給他來個措手不及。

〈 Ferry Street 〉



打倒警衛後，瘋狂的上前按下E的警鈴…富貴險中求嘛！往G爬進下水道後，站上H的鐵蓋進入禁地。

〈 Maritime Museum 〉

果真是一片漆黑，在綁妥 Jet-Pack 之前千萬別讓 Twinsen 移動腳步…先飛往E降落在展示台上，扯下牆上的 Pirate Flag，再飛到G，由一大箱珠寶的上面拿起先祖 Hegesippe 丟去的 Ancestral Key，小心地飛回C循來時路回到市區。

〈 Proxim-City 〉

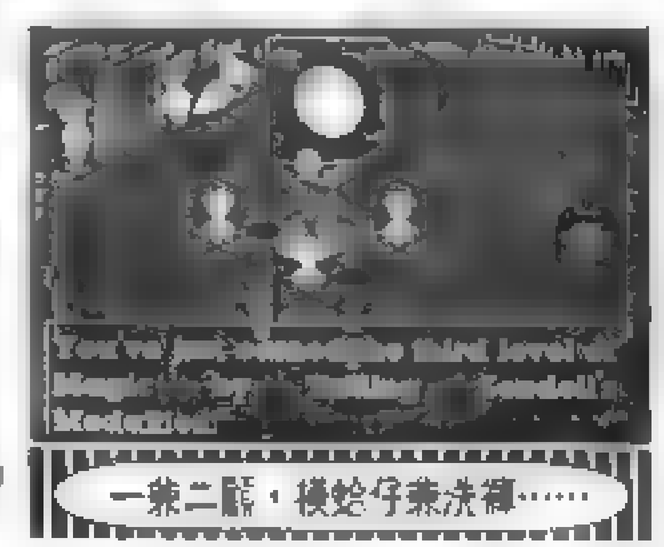
此刻的 Twinsen 迫不及待的巴望能一路飛回寓所…

♦ Citadel Island ♦

〈 Bug Street 〉

這樣的心情再爬一回屋後的煙囪，由家裡的地窖溜進密道…諒必不會覺得累的。

〈 Twinsen's House 〉



一箭二鵰，摸蛇仔兼洗褲……

順利的用 Ancestral Key 打開B門，C的台座上有兩樣閃閃發亮的神器，Twinsen 顫抖著雙手取下了其中的 Sendell's Medallion …一陣沁入肺腑的魔法力讓 Twinsen 感到通體舒暢，懷中的 Magic Ball 又變換成紅色了…取下另一個



神器 Gawley's Horh 後， Twinsen 趨前仔細的閱讀了E的碑文。內容提到分佈在星球上的三個 Runic Stones ，其位置已在 Holomap 做了標記，那是鐫刻著碑文的大石柱，可以幫助 Heir 找到 Sendell …第三個Runic Stone會指引 Well of Sendell 的確切地點，每一個Stone都藏有秘密…

Twinsen轉身看到D牆上有塊石刻，可不是跟在 White Leaf Desert 看到的一模一樣？走到石刻前拿出 Gawley's Horh 一吹竟然將石刻震裂了…拿了裂洞裡的東西後由另一邊的F門走出，到了漏所後出丘底下的洞口G…

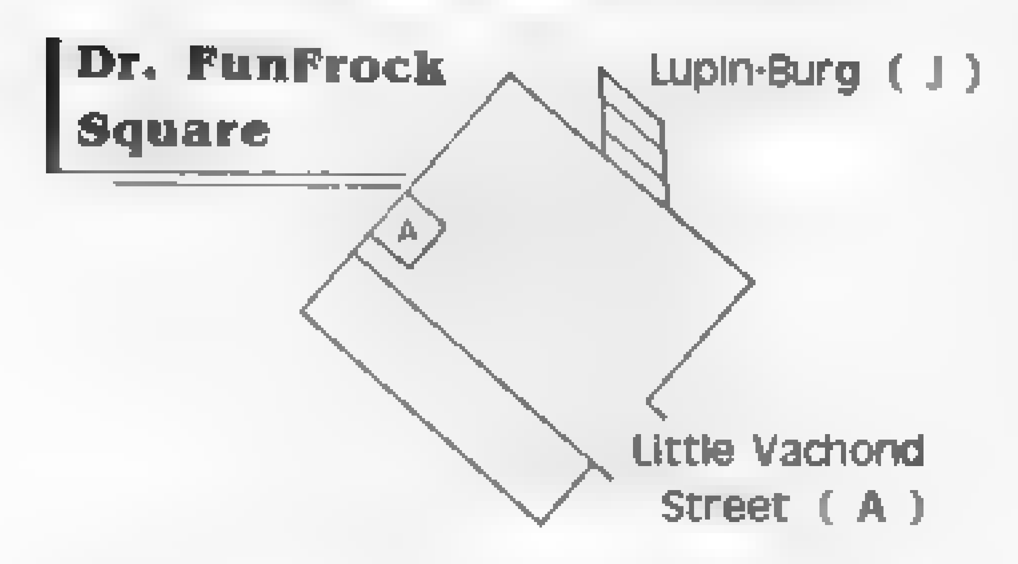
〈 Bug Street 〉

看到石刻的變化， Twinsen 想起在 Principal Island 的 Library 裡聽人提起過，在星球上有古代遺留下的封咒，這些地底下的秘密受一股不可思議的力量防護著， Dr. FunFrock 在無力摧毀之餘，塑了自己的人身雕像鎮壓在入口… Twinsen 決定 前往一探幽秘…

〈 Lupin-Burg 〉

在J的花圃當中不正有個沒有基座的雕像嗎？拿出 Gawley's Horh 吹奏後，真的出現密道入口…

〈 Dr. FunFrok Square 〉



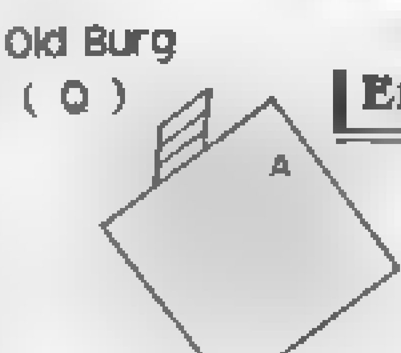
原來封咒的所在都是反抗秘密行動的下水道，摸一摸 A 的Grobo雕像後，竟然持續地跳出一個個鮮紅的 Heatr?! 太神奇…走出另一端出口竟到了 Little Vachond Street ，原來當初那位熱心的 Rabbibunny 就是這麼走開的?!

♦ Principal Island ♦

〈 Old Burg 〉

記得 Twinsen 借助女郎躲過 Groboclones 附近的雕像Q嗎？是了，它也是…

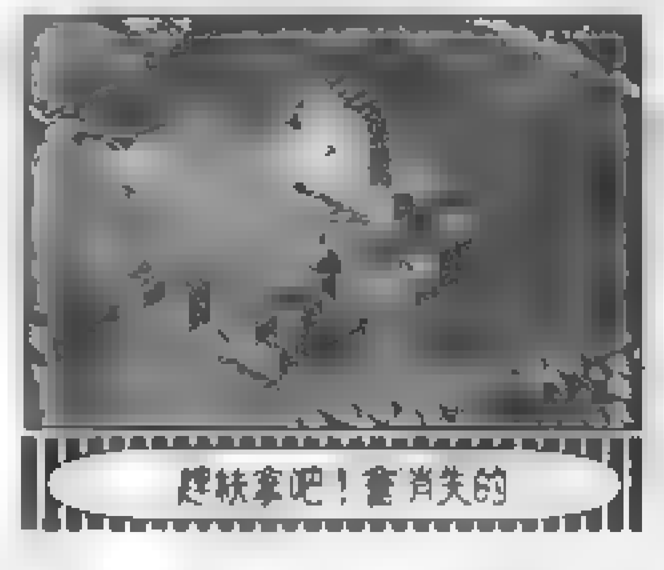
〈 Emerald Moon Street 〉



Emerald Moon Street

缺盤纏嗎？在 A 的木桶裡搜搜…可惜是限量供應的。

〈 Dr. FunFrock Headquarters 〉


趕快拿吧！會消失的

由總部東邊的柵門F進入一處廢墟，裡面的 Spheroclones有點棘手…震開I的石刻，內中的雕像會噴出大量 Magic Flasks…

♦ White Leaf Desert ♦

〈 Desert 〉

到瑪兒說的石刻G前面吹奏 Gawley's Horh 崩開一個洞口，縱身跳入後，映入眼簾的是座小型的迷宮，裡面被禁錮的一位 Elf 叫 Joe，為了感謝 Twinsen 打開出口，送了 Elves Club Blue Card ，並恭賀 Twinsen 成為 Elves Club 的第四位正式會員…

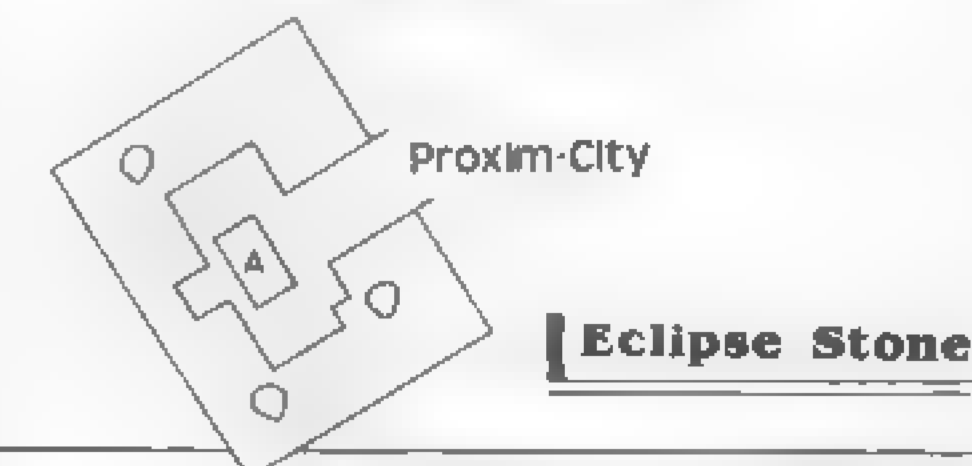
經此一陣奔波，該是繼續展開前程的時候了…還在跳?!Twinsen 不是可以飛了嗎？

♦ Proxima Island ♦

〈 Proxim-City 〉

再度光臨本市時，海博館前有位Grobo告訴 Twinsen一個甚囂塵上的大新聞：海博館發生竊案了…加快腳步溜向東邊去，瞧見L有部機車吧？K的大炮是360度旋轉掃射的，乘隙躲過它快跑上L騎了機車往南駛…Gas用完了?!I 有間雜貨舖…

〈 Eclipse Stone 〉

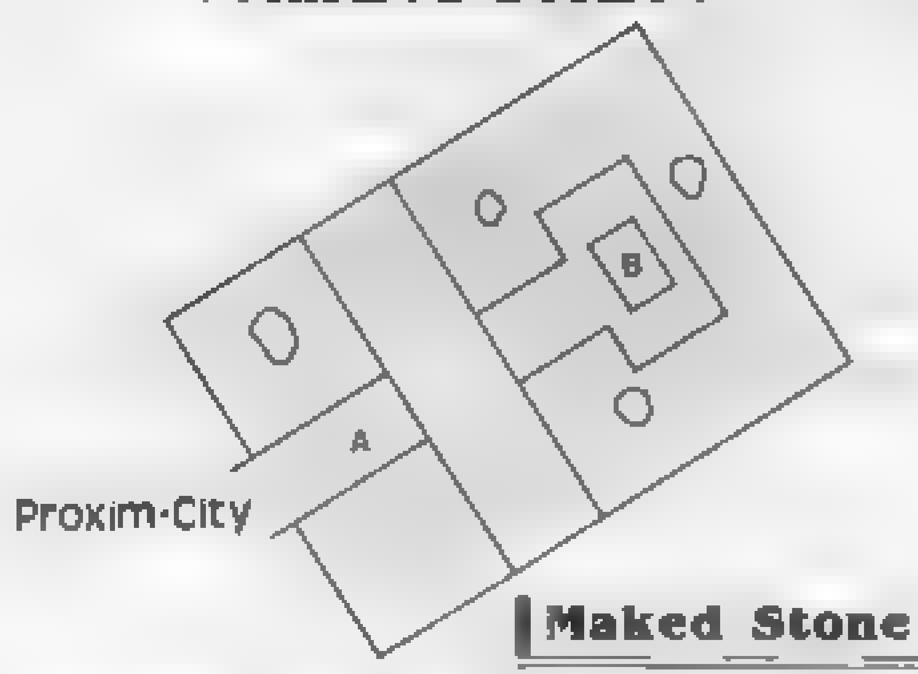


停妥機車後，環顧整座小島也只 A 有塊石碑，看了一看 Holomap 的標記，這該是第一個 Runic Stone吧… Twinsen 靠近 Stone 想看清上面的碑文，上頭簡單明瞭的寫著 Marked Stone 的暗語是「 BURBS 」，問 Twinsen 可知此處的暗語， Twinsen 怎會知道呢？先離開吧。

〈 Proxim-City 〉

另一頭的 M 有部小車，由北前行可否獲知暗語呢？

〈 Marked Stone 〉



Maked Stone

來了回到 A 後，前方只有陡峭的岩壁，並無其它去路，惟岩壁上有一石刻不搖的生…果然，拿出 Gawley's Horh 面對著老吹奏後，裂開了一個大洞。

跳進洞裡可是別有洞天呢，在 B 找到第二個 Runic Stone ，碑文同樣有記載： Eclipse Stone 的暗語是「 GIZMO 」， Twinsen 對著 Stone 大聲地回答「 BURBS 」後，整個 Stone 往上浮昇懸在半空中，卻由底下的洞裡不斷的冒出 Heart 和 Magic Flasks …

〈 Eclipse Stone 〉

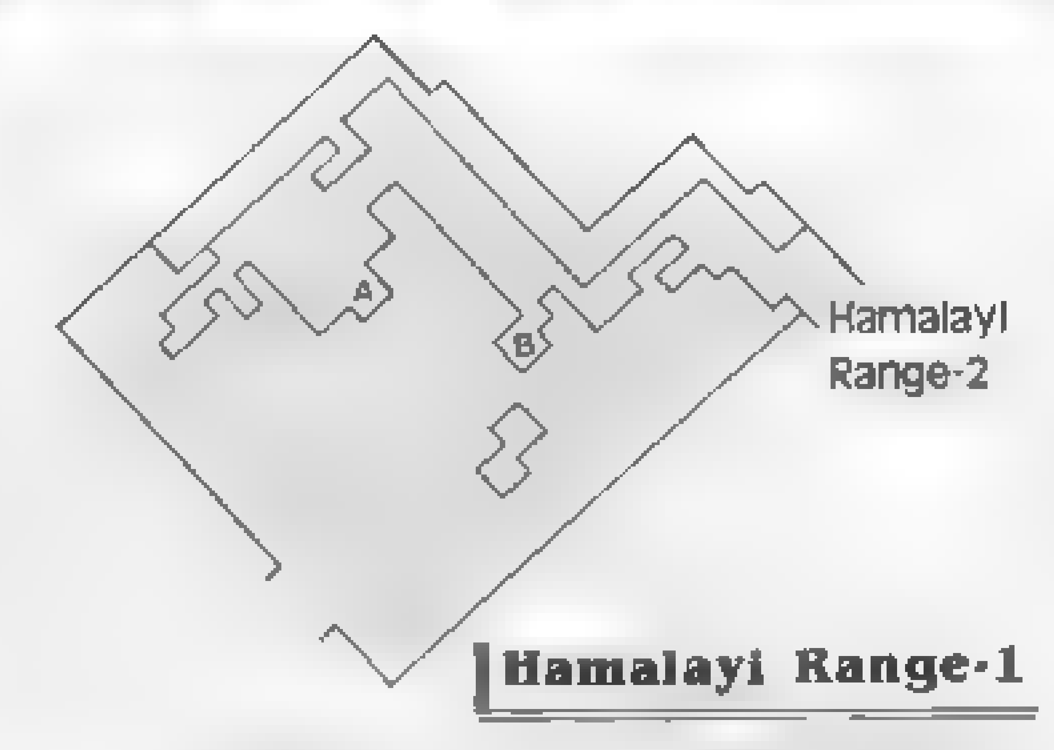
這一次可知道暗語了，待 Stone 浮昇後，洞裡翻出一把 Magic Flute ！

現在，該動身前往找尋最後的一項法器了。

♦Hamalayi Mountains♦

〈 Hamalayi Range-1 〉

航程中氣候急驟地轉爲寒冷，越接近目的地越是明顯，靠岸後， Twinsen 已置身於一片白皚皚的高山雪地，強忍住哆嗦走近 B 向一位矗立在岸邊的 Rabbibunny 詢問，誰料這位仁兄老實不客氣的要 Twinsen 表明身份，並暗示若是同陣營的人，就把反抗軍的旗幟插在船上。



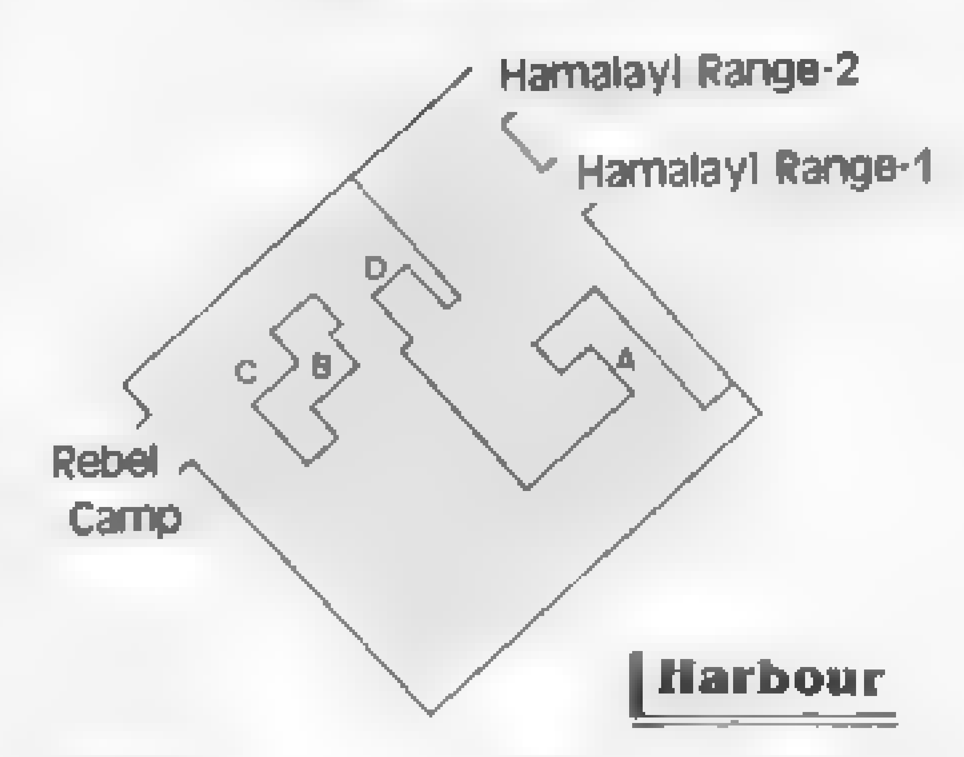
Hamalayi Range-1

Twinsen 搜盡了身上的物品，也只有從海盜船偷來的 Pirate Flag 算得上旗子，就冒一次險將它插上橡皮筏…還真賭對了 ?! 反抗軍所使用的識別旗幟竟然和海盜同一格式，會不會觸犯商標法？

那位仁兄這會兒倒熱情的跟 Twinsen 聊起天來，據說反抗軍的首領 Colonel Kroptman 已不幸淪爲戰俘，他請 Twinsen 到 Rebellion Island 走一趟，共謀救援大計。航程中別將 Pirate Flag 取下，那是惟一可以安全駛進島上船塢的信物。

♦ Rebellion Island ♦

〈 Harbour 〉



Harbour

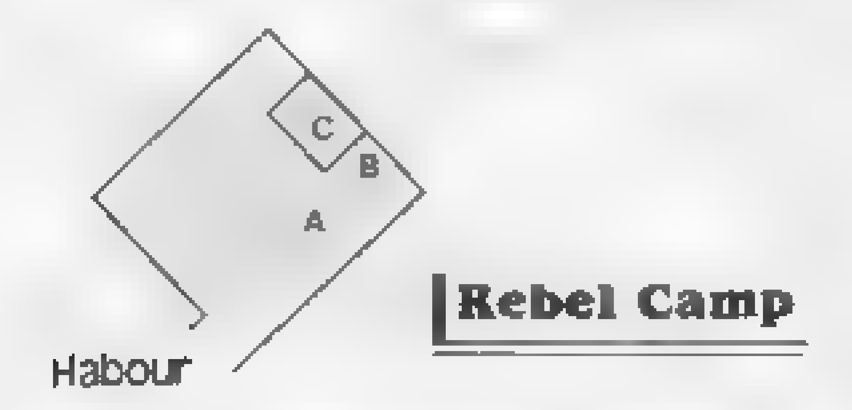
靠岸後， A 的一位 Rabbibunny 瞧見 Twinsen 項上所掛的 Sendell Medallion 就明瞭他就是神選之人，指點 Twinsen 到島中央的戰壕見一位長官 Lieutenant Grop ，謝過他後，小心突爽地避開漫天烽火到 B 的戰壕見到 Lieutentant Grop 。由於此地處於軍炮火之射程內，所以將總部設在安全的後方，他准許 Twinsen 乘用 C 的一部小車前往，或許見過總部指揮官之後，對整個救援行動較能釐清。

〈 Rebel Camp 〉

指揮總部人員不多，也許都上前線作戰去了。問過 A 兩位練習射擊的 Rabbibunny 後，在 C 的



棚架下找到指揮官。他先是表達對 Twinsen 加入抵抗狂人 FunFrock 的陣營之歡迎，繼而述說了



Rebel Camp

Colonel Kroptman 在一次搶灘的行動中不幸被擄的經過。

反抗軍對於 Dr. FunFrock 那一套北半球不適合人居的論調大都不以為然，如今或許尚有違抗擄逐令的倖存者在那兒生活著，這正是反抗軍何以要強力攻佔山道的原因，正如 Lieutentant Grop 所說，山道貫穿 Hamalayi Mountains，攻下後南北半球就能暢行無阻…有絕對充份的理由相信，Colonel Kroptman 仍然被囚禁在山道裡的 Fort，Twinsen 表明決意加入救援任務後，指揮官要他回到 Harbour，那兒已有一支突擊部隊蓄勢待發的等著他…B的汽油桶裡還有剩餘Gas。

〈 Harbour 〉

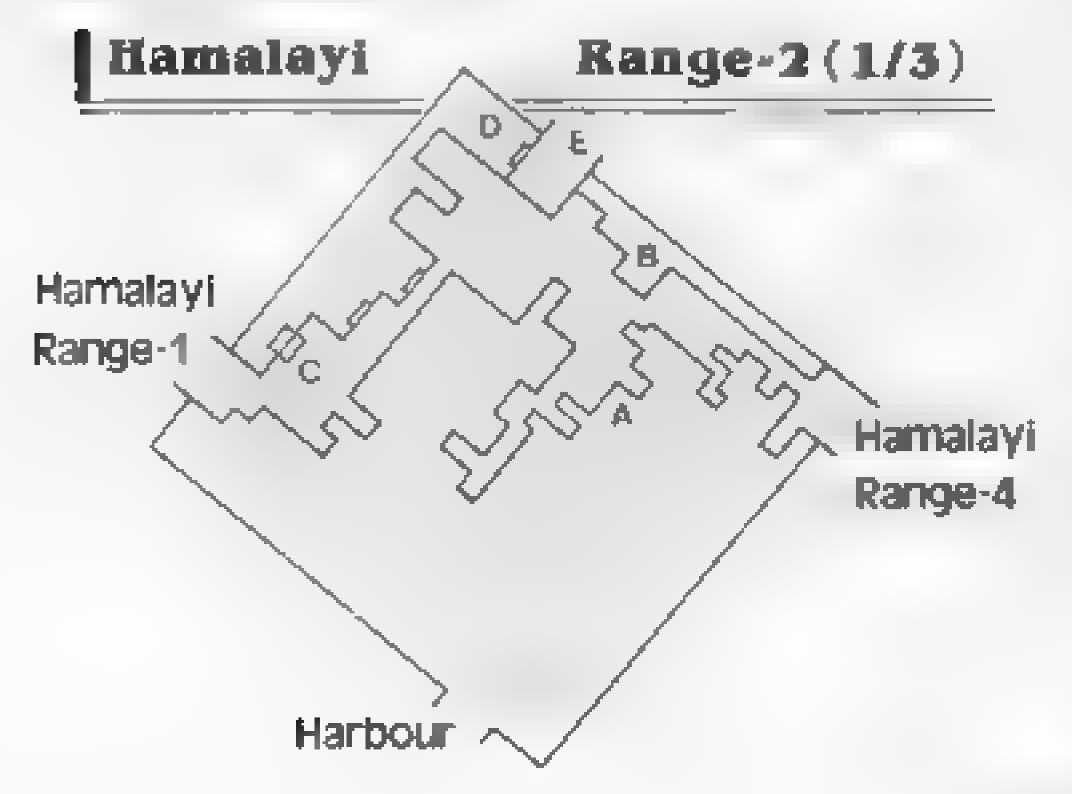
在港口D與突擊隊隊長會合後，隊長詳細的說明任務的要點，他要 Twinsen 在前攻擊，自己則以手榴彈一旁掩護，叮囑 Twinsen 在更換攻擊地帶之前，別忘了等隊長…萬一隊長出了差池，在登陸的灘頭會有隊員取代他的任務。

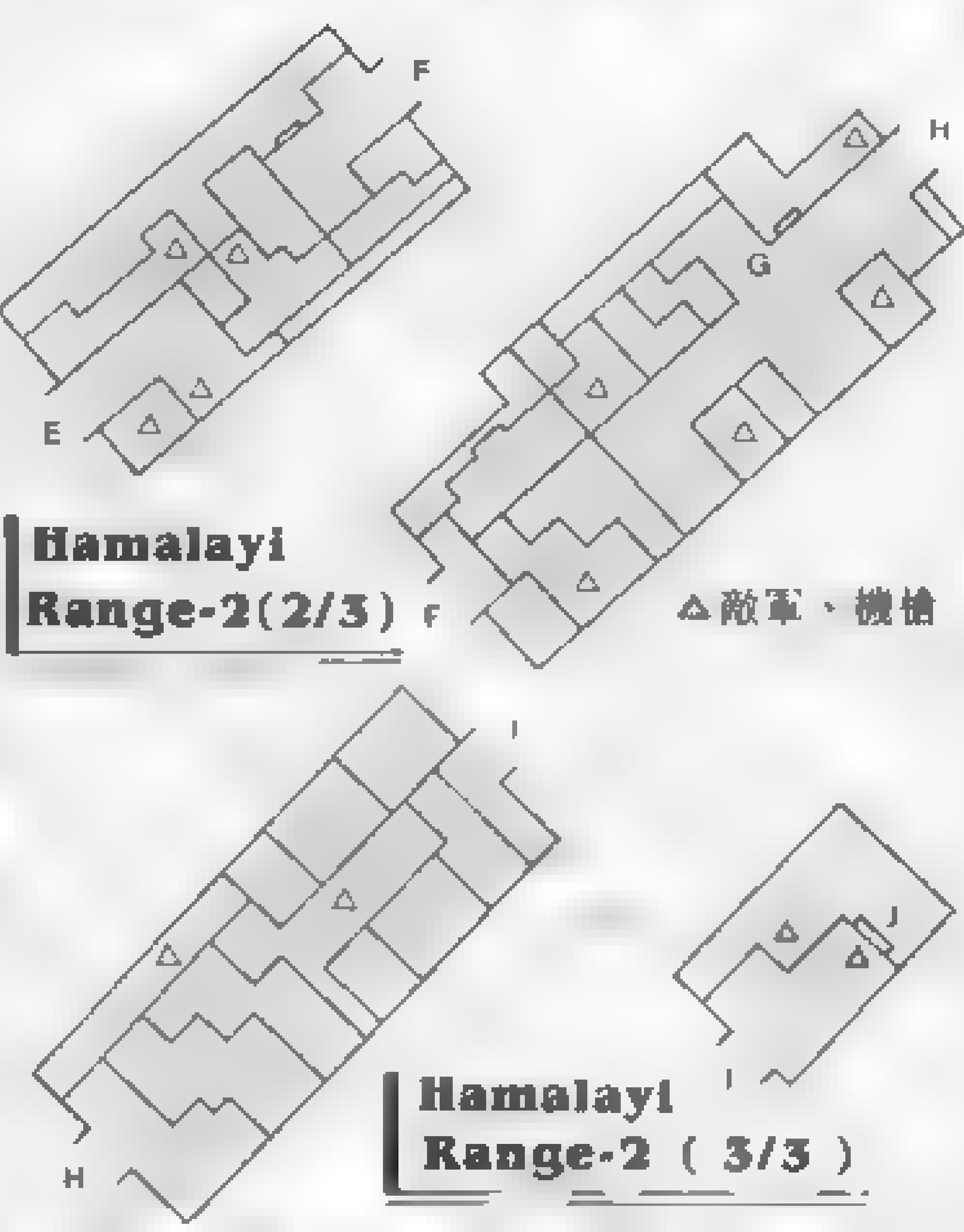
Twinsen確認了自己得負起破壞通訊器的責任後，跟著隊長上了登陸艇出發。

〈 Hamalayi Range-2 〉

全員上灘後展開一場灘頭戰，隊長的槍法可真了得，只見岩壁上B的哨兵隨著槍響應聲倒下…Twinsen在他的掩護下，解決了C的哨兵，利用成堆的沙包跳上山壁，一路殺到碉堡的屋頂D，果然見到一具大型的通訊碟型天線，Twinsen 不假思索的取出魔法球毀了它…

Hamalayi Range-2 (1/3)





Hamalayi Range-2(2/3)

Hamalayi Range-2 (3/3)



破壞通訊設備

跳下碉堡時與隊長撞個滿懷，二人併肩往E挺進。

帶領山道制時烽火連天，在突擊隊節節進逼下，敵軍潰落敗相，幾乎潰不成軍…Twinsen 與隊長二人合作無間的殲滅大半敵軍，直到轉進…攻進到F後，見前方G有部坦克阻著，二人心下振，殺上前去。隊長飛步前去駕駛坦克，Twinsen 也一頭栽進裝甲車受庇護…

向前行，啥米攏不驚……

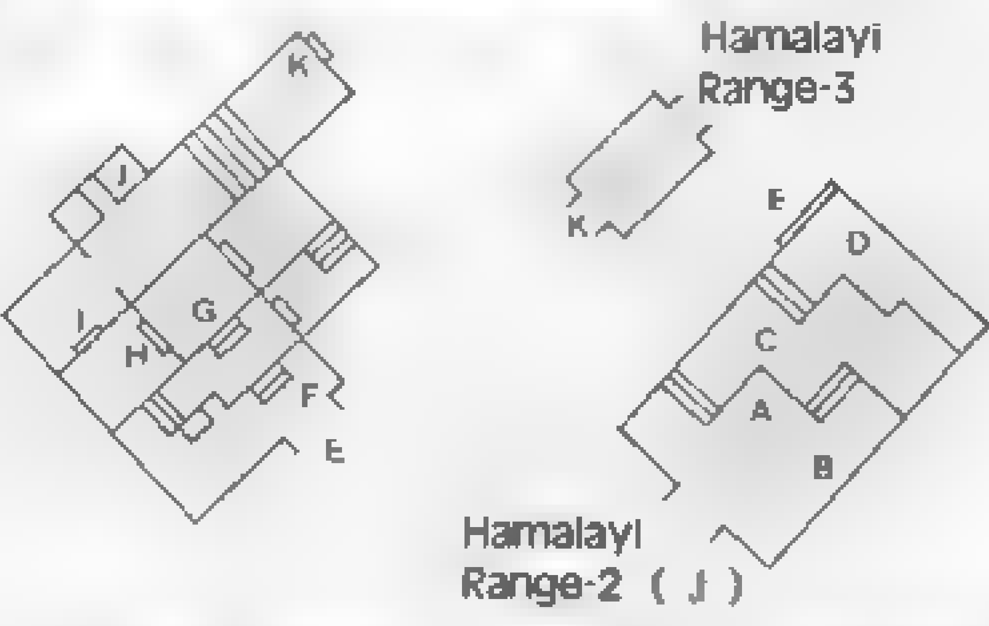
免除挨子彈的威脅後，坦克更勢如破竹的衝鋒陷陣，直到撞開要塞的大鐵門J。

〈 Fort 〉

人跳出坦克後，隊長權任警衛，Twinsen 則獨力對付C和D的兩名 Rabbibunnyclones …取得其中之一身上的鑰匙後順利進入E。

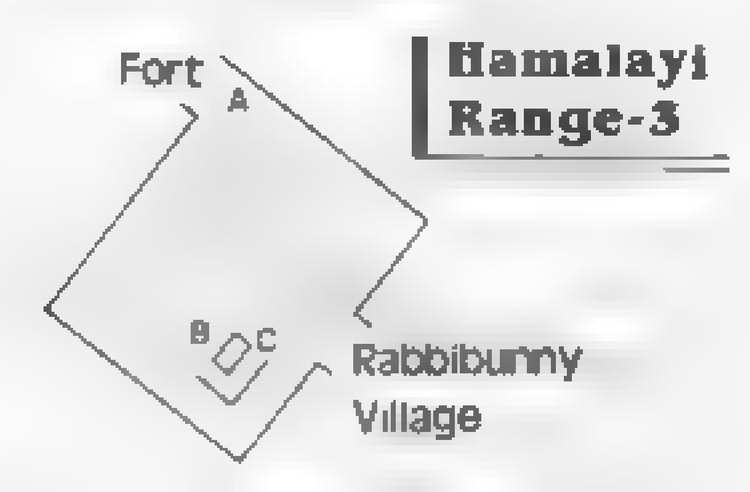


Fort

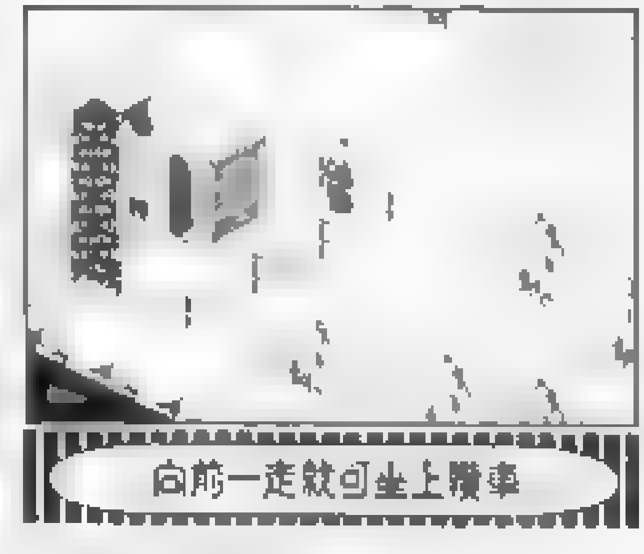


這兒的鑰匙都在 Clones 的身上，鐵欄裡也有，缺鑰匙的話，找人砍殺就對了… J 的牢裡關著人，莫非就是 Colonel Kroptman?! 救出後，他熱心的指引 Twinsen 爬出 K 的密道就可以翻越 Hamalayi Mountains 到達北半球…

〈 Hamalayi Range-3 〉



經歷一場風雪中的跋涉，Twinsen 身疲力竭的陷入一陣昏迷…恍惚的意識裡，似乎有雪白的 Rabbibunny 給予他關愛的眼神…

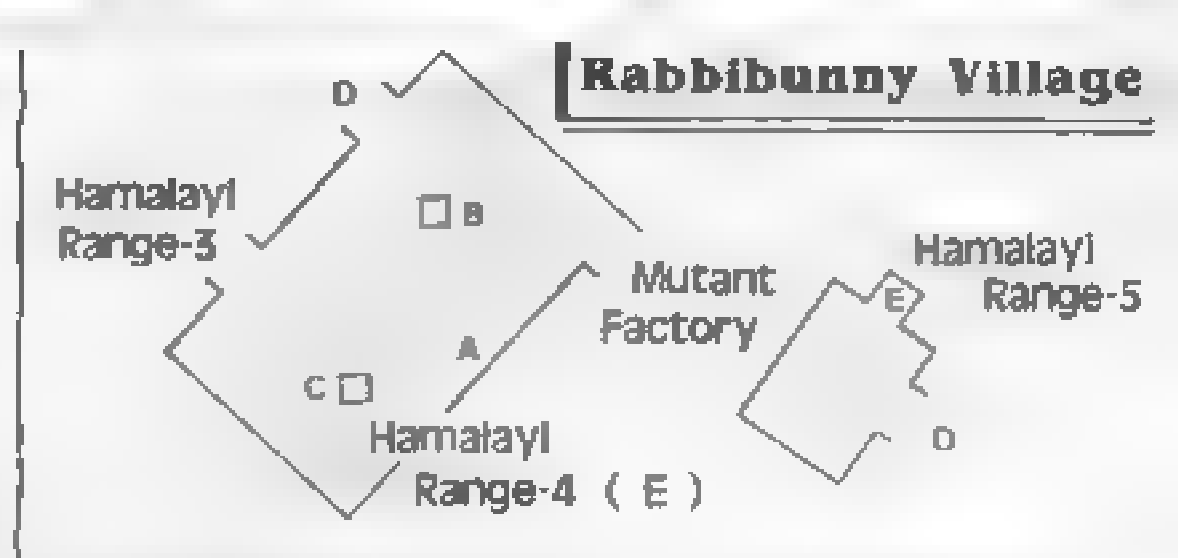

向前一走就可坐上纜車

醒轉時，竟置身於滑雪場的最高點，看來 A 的一付 Snowboard 可以幫助 Twinsen 滑下雪地… B 有位 Rabbibunny 說道 Red Card 可以開啓 C 的 Skilift，好奇心驅使 Twinsen 走進 C，過過電覽車的癮。

〈 Rabbibunny Village 〉

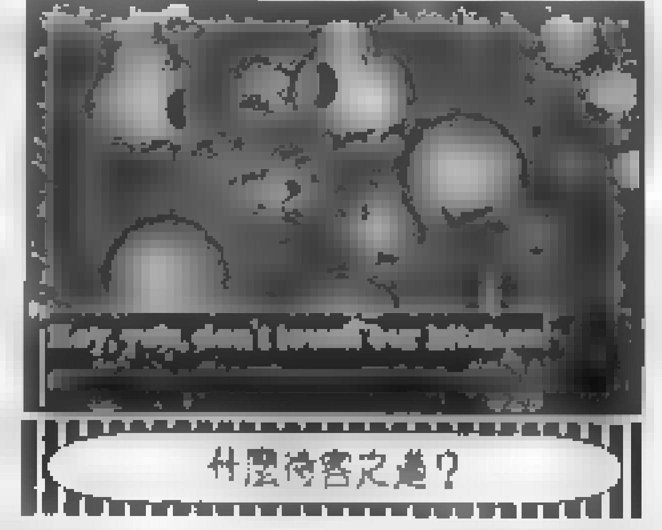
遠遠地瞧見 A 有位 Rabbibunny 正遭受一隻既像蜘蛛又像大閘蟹的龐然怪物攻擊，不免上前解危，脫險的 Rabbibunny 告訴 Twinsen 說，Clear Water Lake 離此地非常近…

受不了五臟廟早晚課一起上，飢腸轆轆的 Twinsen 循著陣陣的食物香味瀕近 B 的一口鍋子，

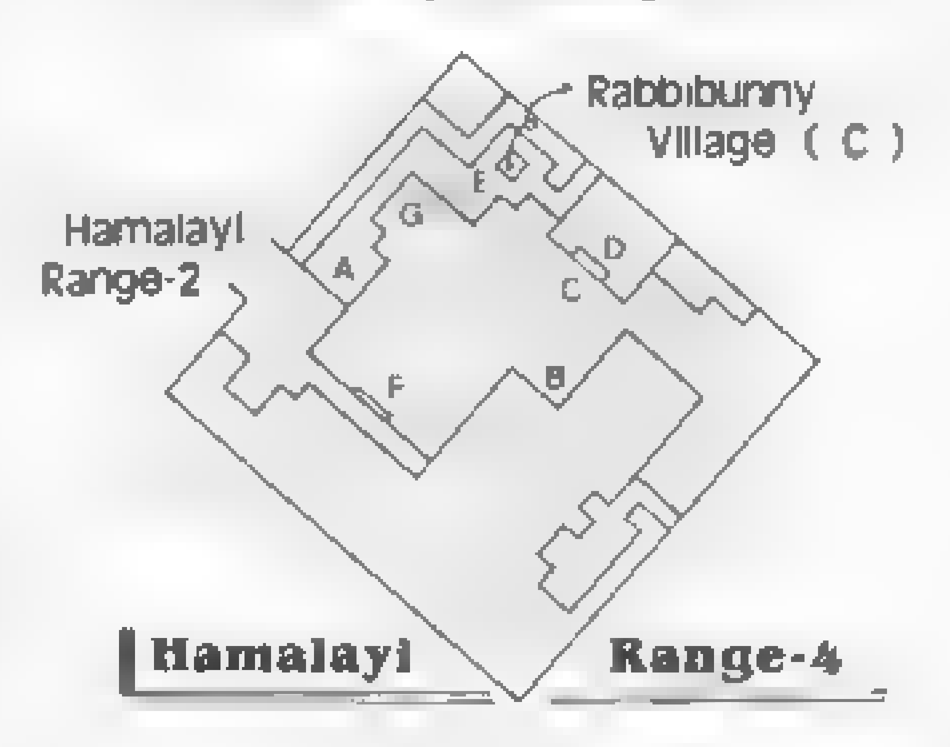


探頭瞧瞧鍋內煮沸的食物時，被一聲喝斥驚得把緊縮的腸胃往上提到喉頭……

喝斥聲來自帳篷內的村長，經由 Twinsen 自介過後，村長表示，此村飽受來自 Mutant Factory 複製失敗的巨獸群襲，如果 Twinsen 能夠前往破壞這些巨人怪物的幼卵，將可切斷危機之源，而且，村長允諾屆時將為 Twinsen 開啓 Door of the Sacred Carrot，通過此門後即可自由往來於北半球各島嶼的港口。


什麼待客之道？

◆ Hamalyi Range-4 ◆



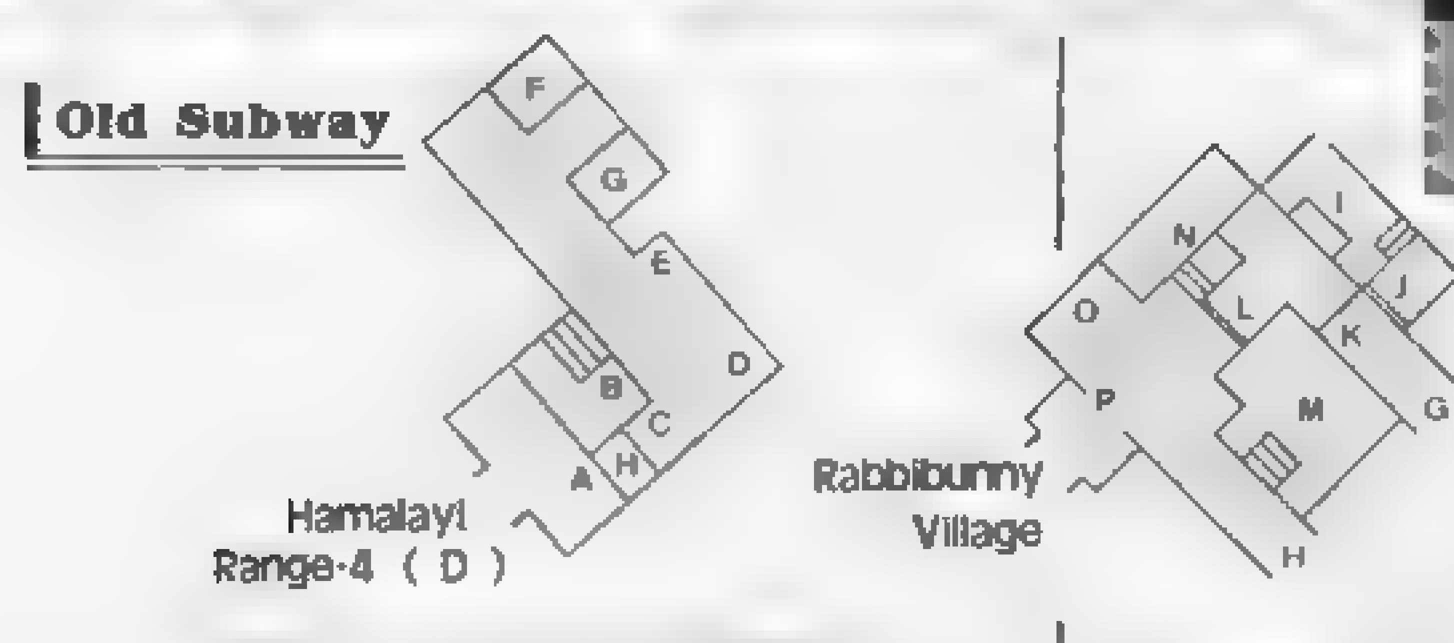
Twinsen 為了到 Clear Water Lake 取聖泉不得不答應，村長示意跟著他的夫人即可…村長夫人領到 C 時突然彎下身子使命的在地下挖出個大洞，聽說往洞裡跳下可抵達一處港口，那兒還有 Old Subway ……

這一跳果然由 E 的洞口到達一處軍用港，跳下山壁後，遠遠的瞧見有位 Grobo 坐在岸邊 B …此君在此等候船隻已整整兩年…他告訴 Twinsen，港口倉庫可利用定時往返的區間運輸車運送物資到北半球，如此說來，倉庫內可有文章 ?! 打倒 C 的 Groboclones 搜到一把鑰匙進入 D ……

〈 Old Subway 〉



Old Subway

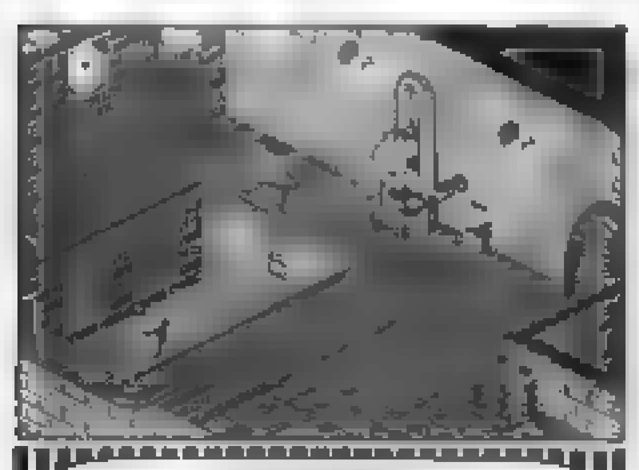


上前詢問 A 的Grobo，他不耐煩地要 Twinsen 站到 H 的 Transporter 前等他上去啟動開關，Twinsen 一時人意走動，經C的警衛按下警鈴後，由E來了個白色 Groboclones 將他抓進牢裡 G…B的博士來到G並打開牢門，開口調侃 Twinsen 想做個死鬼還是要來點特別的最後的晚餐，終不住這番奚落，揮拳劈了他…拿他身上的鑰匙救出F裡一位 Elf，為了表示謝意，這位叫 Raymond 的 Elf 在 Twinsen 的 Holomap 上頭詳細的指出前往 Clear Water Lake 的路線，並吩咐到達時別忘了吹奏 Magic Flute，臨走時還送了不少東西給 Twinsen。這一切，Twinsen 先得出示 Elves Club Blue Card……

回頭狠狠地教訓 F C的警衛後，跳進 H 的 Transporter。

〈Mutant Factory〉

吃了多次虧以後，Twinsen 這下快步跑上A做掉警衛，在他按下警鈴之前…經由B進入C時，看到解剖台上一具與肢離的Ｆ獸殘骸，Twinsen 忍不住隨著蠕動的節奏在心裡起了一陣翻攪…猜由一把無名火，接連的做了解剖台前的博士和E的警衛，望著孵卵槽F裡鮮綠的蛋卵，Twinsen 心想，這八成就是禍害之源了，不由取出身上的魔法球朝槽中蛋卵奮力的各個擊破……


用力擊破幼卵！

繞進G又別有洞天，瞧見 I 有警衛後，快跑進J想幹掉他，這傢伙倒眼明手快的扳動控制台上的拉桿關上J，阻絕 Twinsen 的後路。擊倒他後索性將拉桿全扳動一次（中間拉桿打開L門，右邊拉桿打開J門），Twinsen 不想繞遠路由G回到 H 穿過D底下的長廊，所以由 K 跳下後沒命的跑出L…在 K 的暗溝裡有藏著的巨獸會不斷的爬出來……

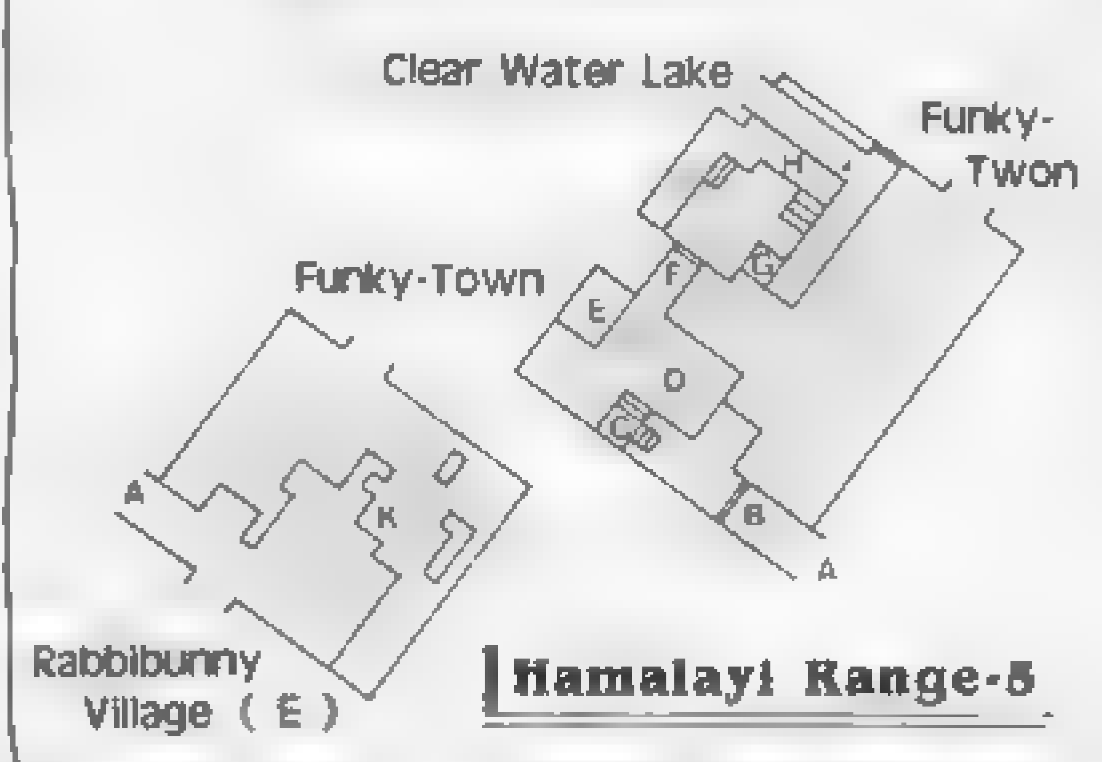
O有位Grobo沒空理 Twinsen，所以拿了N的Gas後乘上P的小車自行離開。

Mutant Factory

〈Rabbibunny Village〉

老狗玩不出新花樣，所以 Twinsen 使用同樣的手法引出村長…因為 Mutant Factory 已被徹底的摧毀，因此村長也實踐諾言將 Twinsen 帶進D的小徑，只見他在E的一座巨大 Sacred Carrot 雕像前囈語般的唸了唸，驟然間果園開出了一條山道……

〈Hamalayi Range-5〉



Hamalayi Range-5

穿過山道，眼下又瀕臨海岸，四下瞧瞧也只西方有去路，走過 A 撂倒B的警衛拿到鑰匙C和D也有警衛，塔頂E還有物品…F門上的鎖孔是藍色的，拿出 Elves Club Blue Key 試試，竟然有用…解決 H 的警衛拿到鑰匙後由G跳下，門開後與 I 的 Groboclones 展開一場危險之戰，因為腳下一個不留神很容易掉進海裡……

在登上 I 旁邊的快艇之前，忽然瞄見前方有條積雪的山道J，Twinsen 決定先來一趟破冰之旅……

〈Clear Water Lake〉

Twinsen對於未知的事情向來謹慎，懷著忐忑不安的心情走到 A 時，很明顯的看得出眼前是一冰封的湖泊，想起在 Old Subway 救出的 Raymond 之言，他以極虔敬的神態由懷中取出 Magic Flute，緩緩地舉至嘴角……





笛音曼舞 Clear Watre Lake

笛音初起，伴隨著震天價響的冰裂聲，晶瑩剔透的湖水在冰化音落的同時，漸漸的浮現了…Twinsen興奮得差點忘了用空瓶子裝起湖水…熟悉的感覺又溢滿了全身，Magic Ball 已泛出閃閃的金光……



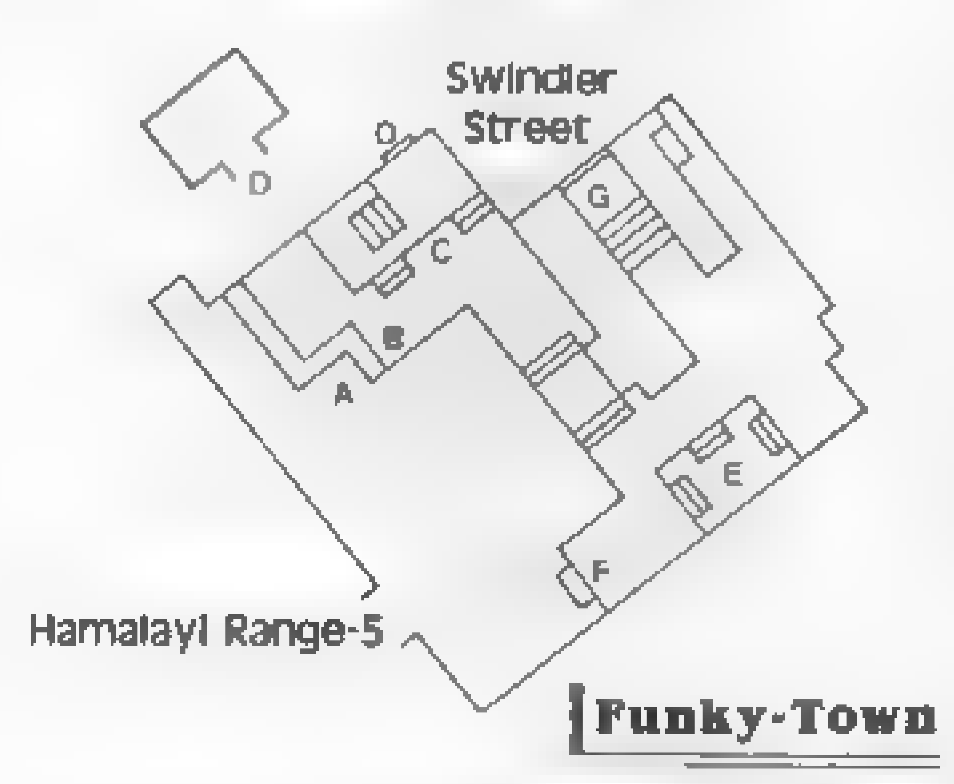
如今四樣聖器皆已齊備，狂徒之將亡，諒不遠矣。

〈 Hamalayi Range-5 〉

由 I 登上快艇繼續行程。

♦ Tippett Island ♦

〈 Funky-Town 〉



在 A 登陸爬上B撞到個 Sphero，他先是稱讚了 Twinsen 的水道鑽營功夫，繼而潑了盆冷水，這點能耐若想來去 Fortress Island 和 Polar Island是難如登天的，此二島嶼不僅目前是隔離的陸地，甚至也沒有任何船隻能找到它們。如欲前往，乘坐 Dino-Fly 是惟一之途。

C 有位 Groboclones 讓 Twinsen 小驚了一下，原來他老兄是溜班兒來此透透氣，就如同東方的齊天大聖一樣，唯有在這鳥不生蛋的下水道裡，才能暫時拋開那「被詛咒的頭箍」…他來此的目的乃為出賣情報，而且還包賺為錢不惜生命…看來已非「騙子」足以名之。

往前到亭中E見一 Rabbibunny 穿著甚是古怪巴碴的，為人倒甚是乾脆，想由他嘴裡挖出話來，一口價：每挖十塊……

據深挖後得知，有為數不少 Dr FunFrock 的盲目信仰者聚集在 Brundle Island 控制著整個地球上所有的傳送站，門禁雖然森嚴，但只要舉止裝成如同他們一般的謝謝，還是有機可乘的。

Dr FunFrock雖然強制驅逐居住於北半球的居民，但是依然有如同 Funky-Town 一樣潛居著少數的反抗者，他繼之在 Hamalayi 山腳下的工廠大量製造 Mutants 意欲根絕頑抗的居民。如今工廠雖被毀，但還有 Monsters 存活在下水道裡，這些都是在毀掉工廠之前製造出的…事實上，可以跳到巨蟹的背上?!

所有的 Clones 都是在 Dr. FunFrock 建來的中心製造的，那是他在北半球的總部…聽說他在 Fortress Island正著手研發一種非常特殊的 Clones，所以凡事務必小心為要……

思前想後，這三十大洋花得還算值得。

岸邊F有位 Rabbibunny 聚精會神的垂釣者，Twinsen輕聲的問他魚獲如何時，正巧釣了把鑰匙…他把鑰匙甩給 Twinsen 後又下餌去釣他的手鐲…D是間雜貨舖，而這把鑰匙正適用於G門。

〈 Swindler Street 〉

又進了另一個下水道，這島上的建築架構在地底下，陽光難以滲進來…前方 A 有兩位面帶菜色的 Groboclones 開口要買路錢，怎料得這般不禁打……

進入B見一屋子的人全楞在舞池裡巴望著舞台上的藝人要出點什麼把戲來，聽C的一位客人抱怨不已，走到舞台E問問是否幫得上忙…原來巧婦難為無米之炊，藝人央求 Twinsen 幫忙弄把吉他來，印象中 White Leaf Desert 枯井邊那位長者好像有一把?'

吧台內D的 Grobo 老闆說道，在地下層有密道可通往 Fortress Island 如果 Twinsen 能改善店裡那令人窒息的氣氛，他可以開方便之門。既然如此，恐怕得往回走一遭了……

〈 Funky-Town 〉

乘坐快艇回到 Hamalayi Mountains。

下期待續……



緣起

在這個夢幻的星球上，Sar-tan 與 Patryn 兩大種族的戰鬥延續了數百年之久，直到 Sartan 人使出禁斷的法術，將星球分為五個王國－風、火、水、土及迷宮，並將 Patryn 人囚禁在迷宮裡之後，和平才真正來臨，但對身為 Patryn 一族的你，哈布籮（Haplo）來說，卻不是這回事，畢竟在迷宮中的生活十分危險，時時都在死亡的威脅之下，因此，在歷盡了千辛萬苦之後，主角 Haplo 終於逃出迷宮的最後一道門，但危機並沒有跟著解除，不過，就在他快遭怪物殺害時，薛爾王（Lord Xar）適時出現將主角救離險境。

Nexus（迷宮之章之一）

當哈布籮從昏迷中張開眼睛，眼前所出現的是一名面貌慈祥的中年男子，他自稱為薛爾王，在與他冗長的談話中，哈布籮漸漸瞭解目前的處境，並對外界有個初步的認識，當然，正義感十足的他，為了解救同胞能免於持續接受迷宮的煎熬，他答應薛爾王尋回代表五個世界封印的符石，以使能破除魔咒，而首先，就是要從手上的唯一符石－通往天空之城．風之國度的魔法石開始著手。

除此之外，在薛爾王身後的牆上，有兩顆能散發光芒的夜明珠（Glowlamp），請將其中一顆帶走，接著往右邊來到飛行船，在船內將夜明珠擺在牆上，利用其散發的光線才能看清室內的景物，然後對著薛爾王給你的標記（Marker）施展「轉換符石（Rune Transfer）」的法術，接下來將這個標記轉印到航行石（Steering Stone）上，如此，就可以使用航行石航向第一個目的地：風之國度（Sky Realm）。


通過死亡之門航向另一國度

Arianus（[illegible]）


天空之城

來到由[illegible]個[illegible]的大陸所組成的王國，首先來到左下的陸塊上，將飛船停泊在一個洞穴的前方，剛進入口處就遇見了一名矮人族－傑芮（Jarre），在交談的過程中，發現這裡已被一群外表發光的人所控制，雖然矮人們認為他們是神的代表，對他們懷抱敬畏的心情，但我相信，這一定是魔法搞的鬼，否則人哪有會發光的呢？但當我建議他們不妨群起反抗時，她卻告訴我，他們這一族人只見到發光的人就怕的要死，更別說反抗了，想想，反正我現在也無法幫助它們，於是先拿走傑芮身旁的白襯衫（White Shirt）、彎曲的水管（Elbow Pipe）、麵包（Bread Slice）、和果醬（Marmalade），然後就準備到別處找其它的線索了




圖書管理員

在東邊的圖書室中，辛勞的圖書館長林貝克（Limbeck）正忙著撰寫自己的文件，與你的對話總是愛理不理，所以我就先拿走面前墨水瓶上的瓶塞（Cork），接著就朝北、轉西北方，看到了一名固執的水管看守員；跟他的對話要小心一點，盡可能不要觸怒他，不過他的記性不好，所以就算他中斷了與你的對話，在下一次對談時，他還是會繼續與你交談，直到全部的對話選項結束為止（筆者註：通常與人物對話時，請記得把所有的選項看過一遍，以免有遺漏的物品或線索），尤其別忘了問他有關他身旁的水管修理箱（Pipe Repair Box），以及他拿在耳朵旁當助聽器的水管（Pipe），這樣就可以拿到現有的全部水管。

走回東南邊，然後朝北走，發現有一個人在偷懶睡覺，但不管我怎麼的用力搖他，也沒辦法叫醒他，而洞口外有一個發光的人在看守一艘船，看來除非引開他的注意力，否則無法偷溜上船。看一看四周後，施「火焰（Heat）」法術在溫度感應器（Sensor）上，這麼一來果然警鈴大響，不但睡覺的人醒了過來，也分散了那個發光看守人的注意力，此良機千載難逢，自然要趕緊偷溜上船。


ELF 船上的囚犯

到達船上時先朝上走，到達船艙內發現桌上有發光的人偶像，雖然知道就是這些人偶搞得鬼，但是現在對這些發光人像徹底全無計可施，於是拿走酒瓶（Wine Jug）之後，開始朝向下方走，這時你會遇到一群被監禁的囚犯，跟裡面的一位公爵（Duke）說話，他會要求你去找史帝分國王（King Stephen）來救他們，並給你一枚他的戒指作為憑證，這時你的地圖上會多出一個地方，說完話之後，馬上離開船，千萬不能逗留太久，否則會被抓走。

當務之急，就是找到史帝分國王，跟他商量關於救人的事情，所以趕緊回到自己船上之後，馬上開船航向史帝分國王的城堡，到達目的地之後，朝北走，跟大門警衛說話，並將戒指給警衛看，警衛會讓你進入城堡。見到史帝分國王之後先說明自己的來意，在這個時候的對話中，一定要選「你的堂兄弟把這枚戒指交給我當憑證（Your cousin gave it me to substantiate）」，緊接著史帝分國王會告訴你要如何救人，他要你先回船上去埋伏，等那艘船要離開時，你再做個信號給他們埋伏的船隻，這時埋伏的船隻就會攻擊那艘船，並救下所有的人，答應他之後就離開城堡。

走到城堡外時朝內走，你會撿到一把修剪樹枝用的剪刀（Shear），用剪刀將窗戶上的鐵條（Bar）撬掉，從窗戶可以窺視到一位魔法師正在對房間內的掛毯施展「Creat Reality Pocket」法術，。然後他就走入掛毯中。在外面等候，等到魔法師離開後，進到房內。拿走蠟燭台（Candle Holder），接著對掛毯（Tapestry）施展剛偷學到的「Creat Reality Pocket」法術，等到法術產生效用後，進入掛毯的世界裡。跟關在牢中的精靈族魔法師談話，他的態度會一直很強硬，並會說他非常的口渴，此時將在船上拿到的酒瓶（Wine Jug）給他，他的態度馬上改變，再度跟他交談，直到他將「產生黑暗帳幕（「Creat Shroud of Darkness）」的法術傳授給你為止，最後這位魔法師會施展交換（Swap）」法術跟你換位置，將你關進牢內。現在是無計可施了，只好乖乖蹲在牢中，等到史帝分國王的魔法師回來後會把你放出來，因為他自己私底下禁閉敵方的法師，所以不敢告發你，只有放你走。

回到船上，將新鮮[illegible]洞穴內[illegible]。接著走到林貝克的地方，將果醬塗在麵包上，連續塗三次，直到果醬已經在麵包上有了厚厚的一層，幾乎要流下來時，再把麵包拿給林貝克，果醬會黏的到處都是，因此 Limbeck 手上拿的紙會掉到地上，將它撿起來。再將蠟燭台（Candle Holder）跟他桌上的水管交換，然後將白襯衫（White Shirt）浸到墨水中變成黑色的。


施法分散守衛者的注意力

等到這些事做完之後，回到上次有人在睡覺的地方，再一次使用老方法將警報器弄響，趁這一次偷溜上船後，先朝上走，並在黑襯衫上施展「Creat Shoud of Darkness」的法術，然後把這件黑襯衫蓋在會發光的人偶像上，接著外面會很吵，因為你把發光法術消除了，這一群自[illegible]神的人，面對著充滿憤怒的矮人族們，在有性命憂慮之時當然要逃命了！

所以趕緊朝下走，到達關閉囚犯的地方，公爵會告訴你該條



與史蒂芬國王談話

到一間儲藏室中，等船開出之後，打開箱子（Box）拿到 Zinger，然後將 Zinger 啟動（Activate），接著這艘船就被史蒂芬國王的手下佔領，這時候千萬記著要跟史蒂芬國王說話，並要他完成承諾的事，接著就準備駕著剛拿到的 Elf 船，出發到 Skurvash。



被不良少年設計

在這裡的大街上，跟流浪少年說話，那個不良少年會想辦法設計你，不管如何，決定幫助他，朝西走，接著他用網子網住你之後，用「交換（swap）」的法術，跟他交換位置，這會把他嚇得半死，然後跟他說話，一直到他願意幫助你之後，才能放他出網子。將網子一拉（PULL），把流浪少年放出來，拿起木偶娃娃，看木偶娃娃後，會學到一個新法術「活動術（Motion）」。接著朝西北走，到流浪少年的秘密巢穴，拿走鐵撬（Prybar）。回到 Elf 船上，走回找到



旅店人臥虎藏龍

Zinger的儲藏室，用鐵撬撬開鎖著的箱子，拿走箱子裡面的T型水管（T Pipe）及珠寶（Jewel Sack）。

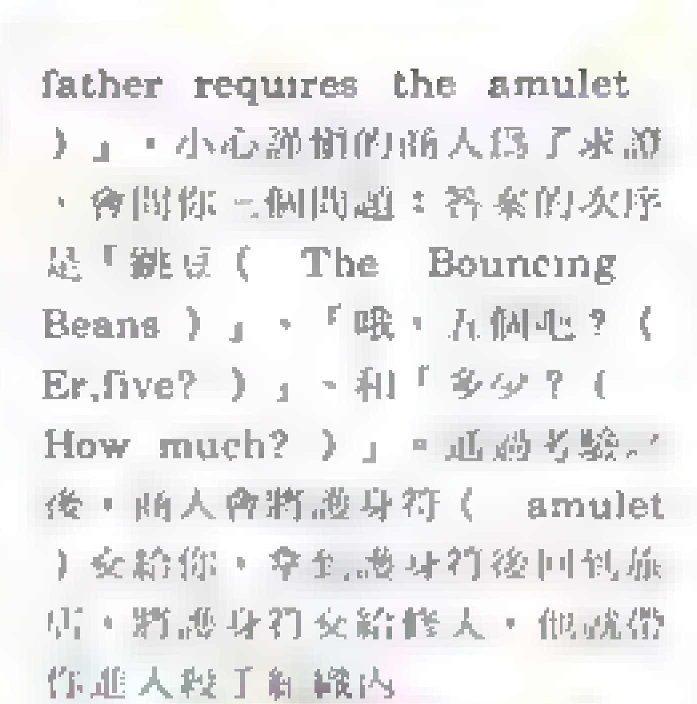
回到街上走到東邊的旅店內，跟酒保說話，接著拿珠寶跟他換錢幣。然後跟坐在後面的修夫（Hugh）說話，說明自己想加入殺手集團的意願，並接受他所派給你「暗殺商人的任務」，而證明自己暗殺成功的證據，是取回商人身上的護身符（amulet）。這時，走出酒店回到大街朝西走，到達流浪少年的秘密洞，將換到的錢給流浪少年，然後等待（Wait）。



用開鎖器將門打開

等到流浪少年回來後與他交談，會得到一張密碼紙（Paper）跟開鎖器（Lockpick）。回到街上後，朝東南走。將開鎖器（Lockpick）插入門上的鎖中，接著開鎖次序是「推（Push）」、「上下搖晃（Jiggle）」、「旋轉（Turn）」，門會喀一聲開了。壁爐上有要暗殺的商人畫像，[illegible]畫像。拿起壁爐上的書（Poetry Book），看書中的內容。接著看壁爐上的鐘，移動次序是「飲酒時間（Wine Time）」、「工作時間（Toil Time）」、和「黑暗時間（Dark Time）」。

一切都做完時，壁爐會打開一個小密門，拿走裡面的日記（Journal），將它看過一遍。接著施展「創造袖珍世界（Create Reality Pocket）」的法術在畫像上，這麼一來，就能走入畫像中跟商人說話，選擇「我是你未婚妻和岳父派來向你索取護身符的使者。（I am a messenger from your Wife to be and her father requires the amulet）」。小心點，商人為了求證，會問你一個問題：答案的次序是「跳豆（The Bouncing Beans）」、「哦，五個吧？（Er,five?）」、和「多少？（How much?）」。通過考驗之後，商人會將護身符（amulet）交給你，拿到護身符後回到旅店，將護身符交給修夫，他就帶你進入殺手組織內。





美麗的雕像

在房間等待時，將桌子推[illegible]牆壁，打開窗戶，看外面Continent的名字，記起來。關上窗戶，將桌子推回原位，走出房間，朝東走，回到大廳時，將開鎖器插入右邊的門上。開門次序為「搖晃（Shake）」、「拉扯（Pull）」和「傾動（Tilt）」。等門打開之後，走進房間裡。你會見到一座非常美麗的雕像，但是它的四周有魔法在保護著的，根本無法伸手去拿她脖子上的項鍊。對著雕像施展「活動法術（Motion）」，她稍微活動一下，接著就倒在地上，摔成了碎片。

拿走項鍊回到大廳。那張密碼紙（Paper），還記著你剛才看到的 continent 的名字嗎？對照上一行上面的字，接著就可以開始按門上的手印了，每個手印按第一個字母如 Ruby 是 R。打開密門後，將你拿到的項鍊放在中央平台的凹槽內，就可以連密室一同打開了，在裡面看到了相當多的寶物，但你只能拿走水晶球（Crystal globoe）和兩





被一群盜賊所包圍

本書（Handbook、Book of Pryan）。而且當取走這些物品時，矮人等人也發現了你的異常舉動，情況相當不妙，在他們步步逼近的時候，只有一個方法能應付這種狀況：就是把寶鑽從平台上拿起來就行了，於是，那群討厭的傢伙也跟著返回樹頂去了。走回船上要離開時，流浪少年會對你說你完成了一件了不起的事，接著他會拿走側錨器，當然還會附帶換走其他物品，不過沒關係，這些物品將來是用不到的



水管修復工程

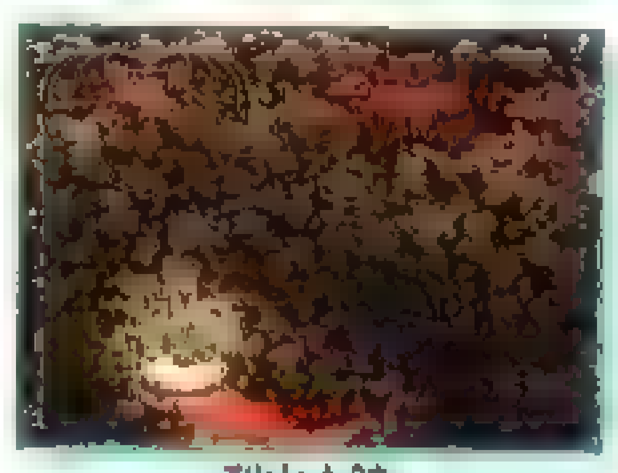
，接下來將船開往洞穴前方，回到水管工的地方，用你身上所有的水管修復水管，但修好後整段水管仍然有個地方有缺口，沒忘記你身上還有個瓶塞（Cork）吧，將其塞進破洞中，就可以打開水管，讓水暢流。接著跟水管工說話，照實全部說完。他會拔起一張地圖，在一下身上的物品欄，看到那張污穢不堪的紙了吧。將這張紙給他之後，就會拿到鐵礦石（Iron Ore）；朝東南走，再朝東走，看到一部奇怪的機器，接著翻拿到的那兩本書，裡面有解釋在洞穴中那部奇怪機器的使用方法，打開機器上的 Compartment，將鐵礦石（Iron Ore）放到裡面，那部機器就開始動了，等它按完之後，朝東走，進到一間房內，



拿取封印

將水晶球（Crystal globoe）放在雕像上，你會看到有塊封印（Air Seal Piece）浮起來，拿到這塊封印，回到 Nexus，跟兩個人說完所有的話，在談話的過程中，你會發現其中似乎存在著相當大的問題，但一時之間，無法解決這個困惑。回到船上，對著 Book of Pyran 上面施展「轉換符石（Rune Transfer）」，這樣一來，就駕船來到烈火大陸（Fire Realm）

Pryan（火都之節）



烈火大陸

船之後先將船旁邊的粉紅色植物拔起，接著朝西走兩次，你會看到一隻奇怪的動物在樹上，可以判斷它其實喜歡吃核桃（Nut），撿起地上的殼（Shell）和（Nut）。接著回到船上，將船駕駛到 Tree City。到達 Tree City 後朝東北走，拿走繩子（Clothes Line），接著進門，廚師會問你要不要幫忙，當然只有答應了。你會看到地上的精靈族小孩，快樂地玩著她的木偶，不過已經壞的非常嚴重了，將身上好的木偶給她，她會非常的高興，說你是一個好人，並要你跟她一起走，這時會有



精靈廚師

隻昆蟲飛進來，廚師會拿著色的存驅蟲，等到蟲飛走之後，問她黃色的花朵，她會告訴你一些關於黃色花的事情，你會知道這種花很臭，當廚房味道變得很臭的時候，廚師就會要你走了。

離開廚房，朝東走兩次，你見到有個精靈族的少年困在斷崖下面，用繩子（Cloth Line）救他上來，跟他說話之後，才發現這位精靈少年是一位王子，他是為了找尋祖先，很努力地爬到斷崖下的黃金手杖，才想要爬到斷崖下，不過下場就是你救他上來



解救精靈王子

，他說他再也不想爬下斷崖去了。跟他說話時，他會提起一位魔法師，這位魔法師在跟他們聚會時，每次都會講各個種族和平的事。這倒是值得一看，同意跟他一起參加聚會。朝東南走，你會發現地上有個白色碟子，無法拿走，只好讓它待在原地。接著躲在一旁等著，等候著大門打開來，接著會有火焰（Ember）跳出來，用核桃殼（Shell）拿取火焰。等那位魔法師出現時，先看

他要會，等他發現你時，他會嚇的施展法術回白色碟子中。在下法術後，已經學到了傳送魔法（Transportation）。施展法術傳送魔法在白色碟子（White Disc），接著被傳送到另一邊，



愛耍寶的魔法師

那位魔法師見到你之後，嚇的不知所措。跟他說話，知道他的名字叫做 Zifnab，他會說如果你想要殺他的話，他身旁的龍會先殺了你，不過基本上那隻龍是不會害人的。反正說了一大堆話，有時是正經的又有時是瘋瘋癲癲的，先不要理他，拿走地上的黑色碟子，將晒繩子（Cloth Line）綁在樹枝上，接著往下走。摘黃色的花及紫色的花，接著捉住繩子盪過去。將黑色碟子往斷崖丟下去，走回聚會的地方。跟王子說話他會告訴你關於他旁邊人類女孩子的事，原來是一位公主，為了要引起她的注意，所以上次他才決定爬下斷崖。當然除了權杖之外，還有一些問題存在。把紫色的詩文書（Poetry Book）交給精靈王子後，就施展傳送法術到白色碟子上。



醜惡的大蜘蛛

被傳送到另一邊，你先看到一隻大蜘蛛在眼前，先推開眼前的屍體，你會找到一把魔法箭，但是沒有弓，所以根本沒有用。又隱約看到黃金權杖被蜘蛛網包著。先將果醬往大蜘蛛身上丟，接著把火焰（Ember）放到昆蟲的巢（Hive）上，那群憤怒的昆蟲會將大蜘蛛叮死。接著要做的事，用剪刀剪開莢（Pod），拿到權杖後，再察看一下四周，有蘑菇（Toa dstools）摘走，施展傳送法術到黑色碟子上，傳送回原來的聚會地方。將黃金權杖給精靈王子，他會很感激你，並且說他會告訴那位人類公主你幫了多大的忙。



奇怪的動物

現在請人類公主還有精靈王子跟你同行，搭船回到城堡前，朝西走兩次，將黃色的花搗碎放入核桃中，在將這核桃丟給那隻奇怪的動物，由於味道太臭了，它會將核桃果仁丟在地上，將果仁撿起來。朝東走，再朝北走兩次。跟人類公主說話請她吹（Book of Pryan）裡面的那首曲子，趕緊用剪刀剪斷藤（Vine），救下就綁在樹上的矮人族女孩。跟她說話，要求能治療人類公主咳嗽的草藥，她會打下枯枝並打開一道通往地下的入口，沒多久她會拿治療咳嗽的草藥給你。現在請她想辦法拿黃金鑰匙，這位矮人族女孩說：這可能有點困難，因為現在不是打戰，所以武器儲藏室是不會打開的，不過她會想辦法，希望能有機會打開武



搭救矮人族女孩

器儲藏室，這樣她才能拿到黃金鑰匙。將草藥、核桃果仁、蘑菇、粉紅色植物給人類公主，她吃完後，請她再吹 Book of Pryan 書中的曲子，這次她不會在咳嗽了，而使的曲子中斷。

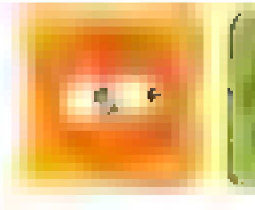
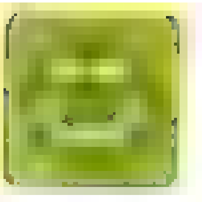
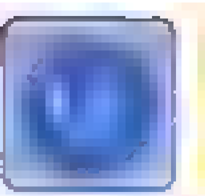
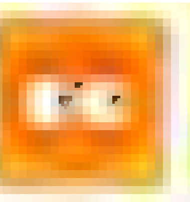
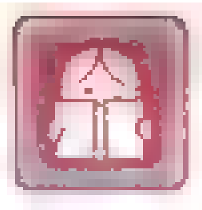
接著一直朝北走，直到你看到有水晶在樹上為止，請精靈王子爬上樹去幫你拿下水晶物，接著趕緊往回走，拉下樹枝打開矮人族的地底入口，將水晶丟入矮人族的洞穴中，由於巨人族的水晶被丟入矮人族的洞穴中，所以巨人族會聚在矮人族的洞穴前，由於情況危急，矮人族會把武器儲藏室的門打開，準備應戰。現在趕緊回到城堡門口，等候矮人族的女孩出現。等到城堡的門關



圍住地洞的巨人族

了之後走人，然後 Zifnab 會出現，他會讚美你做的很好一个，Fire seal piece，而 Zifnab 此時也會給你一塊石頭，並解釋說這顆石頭遇到邪惡時會發出[illegible]，只要[illegible]，[illegible]的調[illegible]，不管時[illegible]要將石頭[illegible]碎，就可以幫你將邪惡消滅。回到船上，將船駛回 Nexus，跟[illegible]說話並給他 Fire seal piece，並試圖說服[illegible]，告訴他，以前的想法是錯誤的，但是他仍舊不理你的忠告，只是要求你繼續未完成的任務，只好再回到船上。將拿到的水晶物品移到 steering stone 上，接著將船開往岩石之城（Stone Realm）。

下期待續……








黑暗王座（中文版）

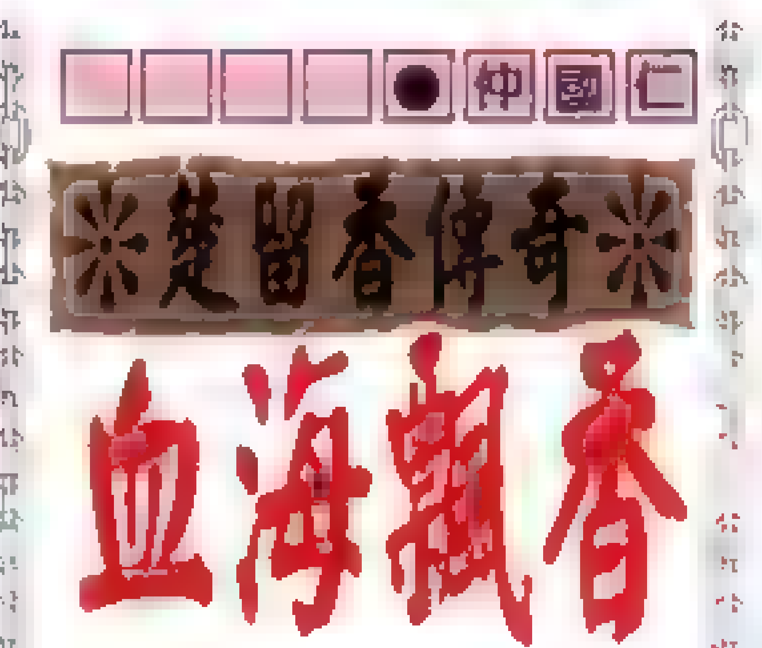
得知這套遊戲，完全拜「軟世」雜誌所賜。事情經過如下：某人某月某日，筆者翻開69期「軟世」雜誌，正細細品嘗到「遊戲終結者」時，看到了黑暗王座…哇！這套光碟遊戲真不賴啊！但經過大腦一思考，「軟世」雜誌不是大多介紹磁片遊戲而已，這麼說……。

幾天後，我已坐在電腦桌前玩這套遊戲了。黑暗王座（按往例，簡稱「黑」片）果然名不虛傳，畫面已可和光碟爭一雌雄了。它的開頭介紹為本遊戲之精華部份，不可不看。另外人物都和真的一樣，與某些人對話時，還可選擇多項指令，增加遊戲之耐玩度。物品的造型也多變且精細。怪獸除了造型明晰，更有獨特的屬性（如：腐屍鬼不怕冷及酸，但怕火）。其3D視窗及豐富的法術動畫，都令人激賞。

總之，「黑」片能用一個字可形容，就是「真」。其與現實生活很相似。但這套GAME仍有些不好之處：由於本中文版是改版遊戲，因此和某些人交談時，會發生文字擠出對話框的情形，如：與羅蘭侯或葛羅卡泥沼的鐵匠交談即會發生。二、本遊戲困難度頗高，沒有攻略集的人難以發現本遊戲的樂趣。不過此GAME仍是筆者心目中一個非常棒的軟體，祝大家早日破關。

仲國仁

楚留香傳奇



血海飄香

當初看到楚留香傳奇時，就覺得畫面不錯，又是以支府風遊天下的遊戲，二話不說就買了回去。

果然，開頭動畫了得，普通畫面也很細膩，但是，竟然有大堆缺點（個人認為）請聽我慢慢道來。

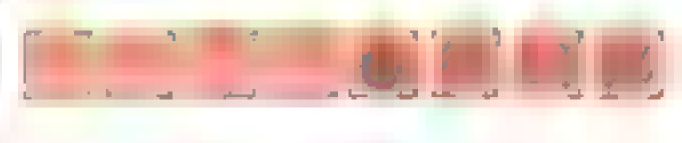
(1)劇情太短。只要你破過一次以後，知道何時要做什麼，差不多一個小時就又可破台一次。

(2)所設的謎題有些太刁鑽。像在烏衣庵裡，誰知道要用彈珠去射鐘（不知原作是否有這一段）而有些機關又要去浪費時間去研究，要不然就卡在那。

(3)戰鬥時的操作介面和動畫。在操作介面上，你只要滑鼠在劍的圖形上一直按就好了，而在戰鬥動畫，實在不知在搞什麼，有時對方被打到，卻是我們扣血，如果是要模仿超任的「幽遊白書」，那至少也要把畫面連貫起來吧！

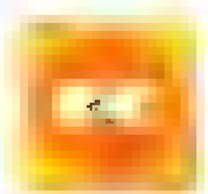
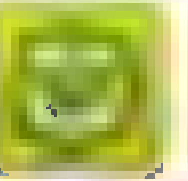
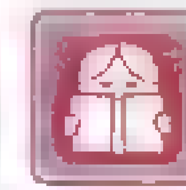
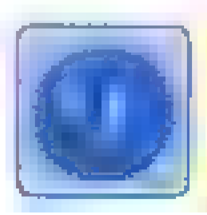
(4)人物的對話還有一些Bug。在人物的對話，有時你跟別人話講到一半，字就不變了，直到你按了n下滑鼠鍵，才又開始對話。而在Bug方面，像是在快意堂上，明明在監牢門旁沒人，卻出現守衛會叫你不要進去；而當快要破台，遇到天峰大師時，要跟無花說幾句話，無花會走到另一畫面，此時SAVE後再LOAD，就可發現無花還站在原地，而走到另一畫面時，無花就站在那邊了（後來我想，無花可能會瞬間移動）。

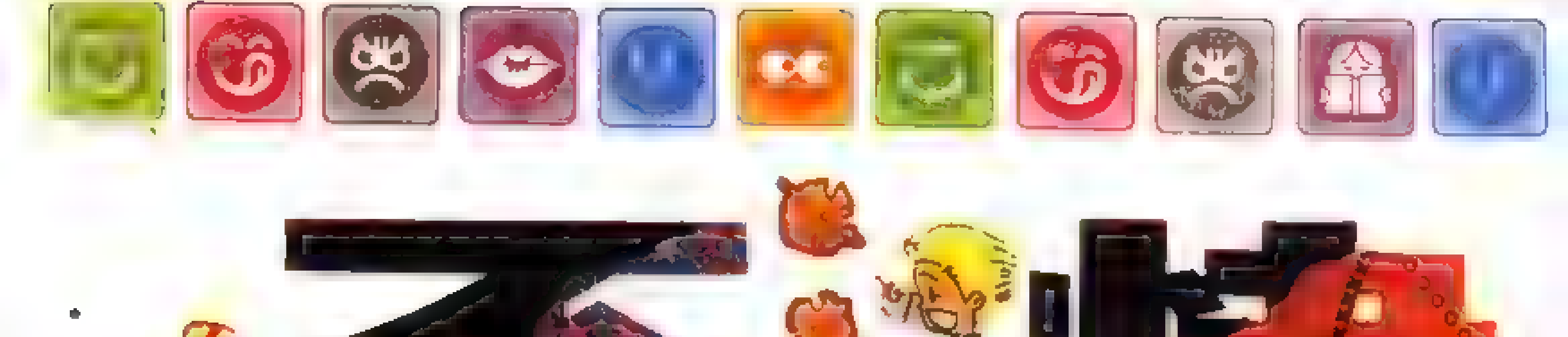
總知，現在大家都只重視畫面而不重視內涵（指劇情），希望能有人做出畫面好又有內涵的好GAME。





中華職棒2買回來已四個多月了，這期間都打聯盟賽，直到最近在積存豐富戰力，外加自認為純練的技術後，毅然向〝世界大賽〞挑戰，第一場由〝金冠軍〞兄弟VS南韓，對手派出速球型投手朴中直，前幾局完全受其逼近150公里的球速下無從發揮，五局起，抓住投手體力不繼之變，四局內轟出4支HR，以及林易增等快速部隊的盜壘，輕鬆以13：4獲勝。自信滿滿的迎戰日本PL隊，看到隊方的攻守名單，竟發現投手乃是旅日的郭李，且一～九棒完全是日本一軍的明星球員，看來硬仗難免，結果，郭李的控球不穩問題完全呈現在〝中華職棒2〞裡，





靠著再見保送而逆轉勝。才剛想鬆口氣，喝杯紅茶解渴之際，看著螢幕上赫然出現由王貞治、大豐、落合、秋山、大郭等近乎夢幻級球員組成的日本CL隊，口中的紅茶差點一股腦兒的噴出來，只得硬著頭皮跟他一拼。幸好陳義信也非省油之燈，接連化險為夷，戰至九局下，尚以一分領先，對方此時一、二壘有人，二人出局，輪到大豐打擊，我將想以大豐前三次的"肉腳"表現，來個雙殺應無大礙，因此投個偏好球邊緣的球逼他揮棒，球方出手，伴隨著是"啊"的一聲，只見小白球被K出場外，當時真是欲哭無淚啊！

奉勸各位打過聯盟賽者，挑戰世界大賽吧！不過最好準備雙好捕手，免得被當肉靶打。

●許政彥



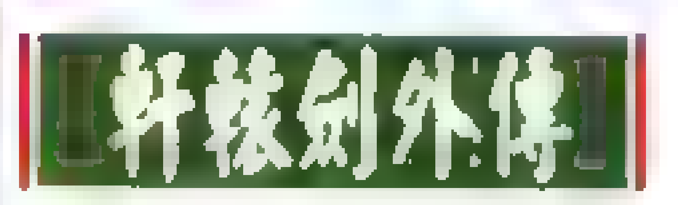
偶然的在光碟遊戲專欄中，看到一個類似鬼屋魔影的遊戲，主角長得有夠可愛，如果你認為這是一個可愛的遊戲，那你就大錯特錯了。這遊戲的名字叫雙子星傳奇，所需配備，哈，筆者剛好及格，486以上，4MB RAM DOS6.0以上，遊戲還算流暢，尤其是在前頭動畫，表現的非常完美，而且主角或敵人的動作非常細緻，這大概就是引筆者去買這遊戲的吸引力。

雙子星傳奇玩十分鐘，和主角打鬥的人，大概有五、六個，由此可知，這遊戲有一大半的時間，都是在打鬥中用去，不過打鬥不只打鬥，還要用點頭腦，像筆者在剛開始時，連去換衣服都沒有，一上樓，只看到那球往我這裡直飛過來，過一會兒，一個耳光飛過來，心有不甘，可是智商低的主角又有何奈何呢！

筆者覺得最好笑又好玩的地方在垃圾堆那裡，先打倒收垃圾的人（天啊！人家已經收垃圾了，你還這樣對別人）再乘著垃圾車到達垃圾場。（這不是攻略?!）不過有好幾段的動畫都非常有水準，不知道國內是否有這般功力，否則冒險遊戲的市場全都給了老外，多可惜。

最後，雙子星傳奇是一個好GAME，值得收藏，也很適合愛好鬼屋魔影系列之迷來玩，不過對於冒險新手大概就不適合了，因為你將會被遊戲整得團團轉。

●麥克哲



楓之舞

當我從「軟世」一月號 70、71 期上的光碟中得到試玩版時，便迫不及待的將此遊戲灌入電腦中。當開始遊戲時，我便被那中國山水式的 RPG 給吸引著了；從此之後，我便茶不思飯不想，每天最少也要到店裡兩三次，最後終於踏平了店門，也讓我等到了那日所思夜所想的 GAME 了。

在一陣傳送資料的聲音後，終於進入了一個未知的 RPG 遊戲中。正式的遊戲中，修正了試玩版中的一些缺點，也添加了一些東西（如選單的外邊加上了花紋），並且更多了一些指令，就是護駕，法寶等；最令人覺得有價值的，就是有物、熱、冷、毒、魔五種屬性，另外還有就是軒轅劍外傳－楓之舞（以下簡稱軒外）承接了軒轅劍貳（以下簡稱軒貳）的風格，也有軒貳中的DOMO小組工作室，而且 DOMO 小組的畫工也是越來越細緻、美麗。講到法術，則是輔子徹的「傀火念法」畫得最好了，在此筆者建議有買抓圖程式的玩家們最好是抓下來，否則可是會遺憾終生的。

最後來講講軒外的「小」缺點。磁碟片有十四片之多，但劇情卻好像只有六、七片的容量；還有像最後的蜀桑子太肉腳了，感覺上比一般的魔王還好打。但是這一些些的缺點，卻還不會對整個遊戲有太大的影響，最後還是一句話：祝 DOMO 小組有更好的作品。

P.S 在這告訴各位兩個寶物：一、就是在鬼谷蛙穴中大背蛙的前腳附近有青魚牙。二、在鬼谷龍骨橋的小龍頭（不是大的而是小的）前可得到龍鱗。



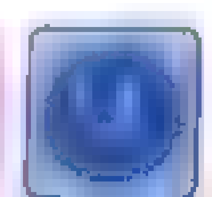












秘技篇

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長PCTOOLS之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視為邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳入滿天下，其功德可謂無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖胡言與程式設計師作對，偶遇BUG指引而道入桃花源，遂能舒發意想不到的命題，其行徑最為飄逸；至今更有人覓得多途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無境、飄逸、最高之作，擴開遊戲之坦途，此為百戰天龍之願，亦為玩家之福也！

[illegible]，方法如下：

面額 35 元	酬費 350 元，另贈雜誌一期	面額 9 元	酬費 900 元，另贈雜誌一期
面額 5 元	酬費 500 元，另贈雜誌一期	面額 12 元	酬費 1200 元，另贈雜誌一期

瘋狂醫院 II—超級醫生之廉價勞工大法



在遊戲中進入醫院佈置一覽表，再選擇醫生或護士，開始徵新，一般[illegible]，此時你會發現[illegible]效率降至極低。然後再開始用視查指令，進入畫面後不作任何選擇直接按滑鼠右鍵或 Esc 鍵離開，此刻你會發現人員的士氣、服務和效率皆大幅上升（一般為[illegible]），反覆幾次後便可得到高品質又低價位的勞工。此法成功率約為八成，且以能看診的科別成功率最高，但有時會有反效果出現，若失敗率太大時可直接於房間內視查（適用無法看診的科別），再多試幾次，如此一來在年內達成教學醫院的夢想將不再遙不可及。

／VEGA

赤壁之戰之破關密技



這個密技適合剛開始玩的玩家，或是剛被[illegible]的人使用。進入遊戲主畫面，下方有個指令欄，選讀取進度後，遊戲會請你選想要讀取的檔案，這時可以選記錄1至7任一個進度，你會發現進入了攻打曹操的最後一戰，每個人的等級都是 35 以上，所以只要花不到十分鐘就破關了。希望此密技能對玩家們有所幫助。

／謝佳州

魔域傳說IV—波斯戰紀超級密技



在遊戲中會撿到一把「終極箭」，其定義是可使弓箭發射速度加快。在自己的部隊中找一位會放「不死鳥」或「龍捲風」等魔法的人，再把「終極箭」給他裝備，這樣便會使他放魔法的速度變快而成無敵，只要把游標停在他身上按住消風鍵，他便會一邊快速施放魔法一邊補充體力（因為都不動便會自己補血），如此便可一個人單挑所有部隊，就算援軍再多也不怕了！

／池俊賢

非洲探險加錢法



各位玩家，在玩非洲探險時是否常為錢不夠而煩惱呢？不要擔心，小弟有一方法可讓你成為暴發戶。

1 第一次經過銀行時將錢提出，讓存款只剩下一元。

2 第二次經過銀行時按一次▲鈕，提出一百元，這下子你便會看到存款有 999999 元，多爽啊！

PS 千萬不要蓋旅館和賭場，否則存款一增加就不爽！

／劉詩平

超級快打旋風 2Turbo 版—豪鬼之謎



1 解開豪鬼之謎

豪鬼也就是「超級快打旋風 2Turbo 版」中的最終隱藏角色，也就是一般所稱的「天魔」（因其勝利後，背後會浮現「天」的字樣）。如果你能不接關就能打到最後一關，那麼他便會出現，並在無敵的狀態下擊敗 M BISON （就是日本版的中裝魔王 VEGA ），然後接受你的挑戰。他除了會使用和 RYU 相同，但威力更強的的必殺技外，還會施展空中波動拳及阿修羅閃空舞。如果你被擊敗而接關的話，那麼他將不會再出現。

2 豪鬼的呼叫方法

如果想要操縱豪鬼的話，在一開始選擇速度快慢之後，便依下列步驟移動人物選擇框： RYU 、 T HAWK 、 GUILE 、CAMMY 、 RYU 。記得在每個人物肖像上停留二秒左右。最後選擇框移到 RYU 身上並停留三秒後，按下所有手攻擊鍵（輕、中、重三個）。如果成功的話，你將會看見 RYU 的肖像變成全黑的豪鬼肖像，然後進入戰鬥後，你便可以使用豪鬼了。如果你被擊敗而接關的話，那麼你得需要再重新輸入一次。

PS：在大型電玩版上，最後需按下所有手攻擊鍵（輕、中、重三個）及開始鍵。

3 豪鬼的操縱方式

招式基本上與前作的 RYU 相似，而必殺技的控制方式如下：

↓↘→＋手（輕、中、重）	波動拳
←↙↓＋腳（輕、中、重）	旋風腳
→↓↘＋手（輕、中、重）	昇龍拳
←↙↓↘→＋輕手	火焰波動拳（單發）
←↙↓↘→＋中手	火焰波動拳（雙連發）
←↙↓↘→＋重手	火焰波動拳（三連發）
↓↘→↓↘→＋重手	阿修羅閃空擊（前進較長距離，移動時無敵）
↓↘→↓↘→＋重腳	阿修羅閃空擊（前進較短距離，移動時無敵）
↓↙←↓↙←＋重手	阿修羅閃空擊（後退較長距離，移動時無敵）
↓↙←↓↙←＋重腳	阿修羅閃空擊（後退較短距離，移動時無敵）
在空中時　↓↘→＋手（輕、中、重）	空中波動拳（往斜前下方發射，較慢）
在空中時　←↙↓＋腳（輕、中、重）	空中旋風腳

／L.Y.C

星世紀戰將密技



在遊戲的射擊主畫面中，可隨時鍵入以下作弊鍵：

Ctrl+Tab+F7	無敵模式
Ctrl+Tab+F8	將依附戰艦的座機引爆
Ctrl+Tab+F9	體能全滿
Ctrl+Tab+F10	跳關
F3+Del	跳到目前所玩關卡的下半段

／洪天博

終極速度（Terminal Velocity）試玩版密技



由 3D REALMS 公司所製作的終極速度（暫譯），算是繼 INTERPLAY 的天旋地轉後，又一套聲光效果很棒的 3D 射擊遊戲，為了使擁有第一大關試玩版的玩家能玩的更順手，在此公布其秘技鍵如下：

TRIGODS	無敵模式。
TRISHLD	修復護罩。
TRINEXT	跳到下一關。
TRIHOVR	在射擊時能停止飛行。
MANIACS	獲得後燃器。
TRICOPE	在畫面上顯示示波圖。
TRIBURN	增加後燃器的速度。
TRFRAME	在畫面上顯示目前的機頁速度（

	FPS ）。
3DREALM	獲得所有的武器並將其升到最高級。
TRIFIR0	30 秒內無敵效果。
TRIFIR1	補充 PAC 彈藥。
TRIFIR2	補充 ION 彈藥。
TRIFIR3	補充 RTL 彈藥。
TRIFIR4	補充 MAM 彈藥。
TRIFIR5	補充 SAD 彈藥。
TRIFIR6	補充 SWT 彈藥。
TRIFIR7	補充 DAM 彈藥。
TRIFIR8	獲得後燃器。
TRIFIR9	30 秒內無敵效果。

另外，在遊戲主選單的任一處按下 Z 鍵，就可以進入訓練畫面，這也算是一個小小的秘密。

／草藥農場

機甲神兵大競技場之增錢秘法



進入遊戲後，登錄（ Login ）新隊號員時，在名字的最前面加上一個＊號，如＊ DAVID 或＊ EAGLE 等，登錄後，你會發現有九百萬元的預算讓你購買最新型的機器人與裝備，比預設的二十萬元多出許多，這時你便能用著最強的機動式，裝備最強的武器來輕鬆打到手了！

／草藥農場

一線生機增錢秘法



先建立一座裝甲基地，進入裝甲基地後選擇裝甲車或重裝甲車，按 OK 。

(1)回主畫面後，立刻按裝甲車 ICON 停止生產。

(2)按製造進入裝甲基地後選擇裝甲車或重裝甲車，按 OK

(3)回主畫面你會發現選擇裝甲車可增加 200 元，如選重裝甲車可增加 100 元。

(4)重複上述步驟，直到車建成為止。

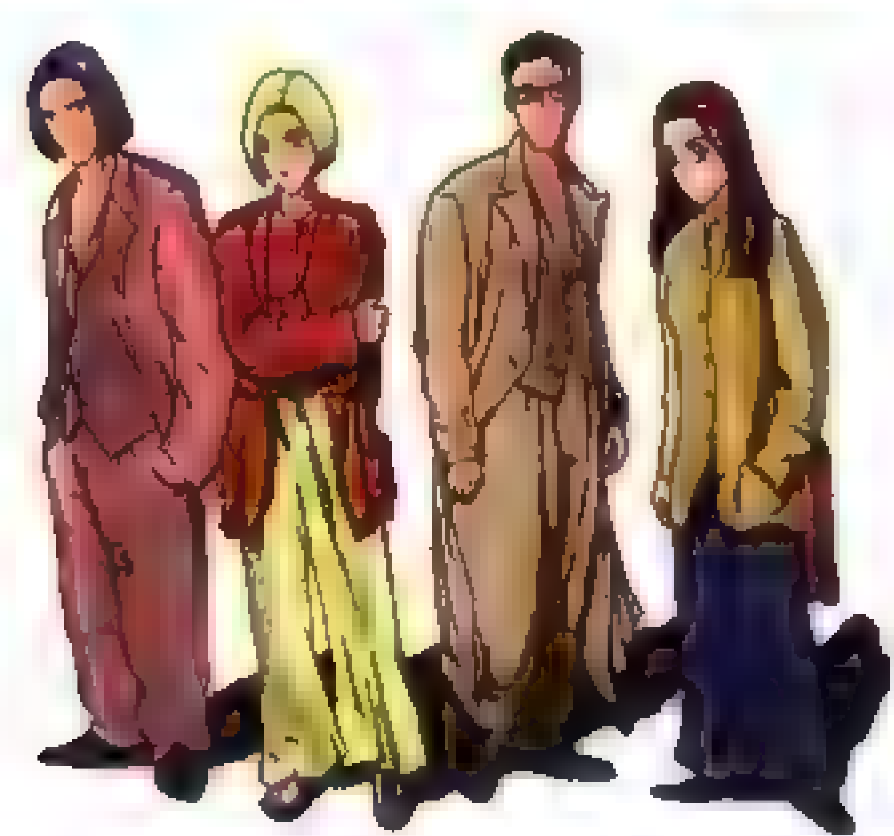
／[illegible]

更正啓事

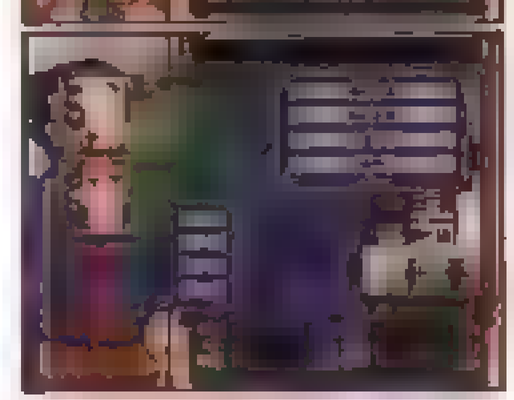
各位育樂人龍們請注意，上一期由草藥農場所提供的銀河飛將三代終極秘技，由於本欄主因為接獲此秘技而興奮過度，竟然不小心打錯了字，害不少孜孜不倦、緊而不捨的玩家們的嘗試錯誤而不得其解，在此致上深深的歉意，並公布其正確的秘技錄如下：以 WC3 mitchell 載入遊戲，進入戰場後按下 Ctrl+W 鍵即可使敵機自爆，上一期所公布的 Ctrl+K 純為在下打字錯誤， Sorry ！

●●●欄主　何布











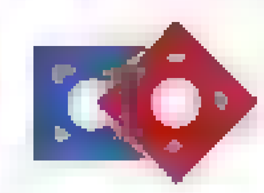


- 全中文化推銷策略遊戲
- 640x480高解析顯示，畫面精美華麗。
- 可四人同時進行遊戲，全程滑鼠控制。
- 背景音樂首首悅耳，遊戲內容多彩多姿。
- 數十種商品、百餘推銷對象，並有八十多套衣服供您替換。
- 四十餘種爆笑事件，加上專業的音效配音，保證令您開懷耗笑！

KING OF SALES



勁一番



精訊資訊

大好評激情狂賣中

瘋狂醫院2 超級醫生

- 除了前作的內、外科之外，新加整型科、婦產科及精神科，架構更大，笑料更多，畫面也更有看頭！
- 全中文化醫事模擬，考驗玩家智慧、醫術及反應！
- 五十名天使臉孔魔鬼身材的美少女病患，任你上下其手、開腸剖肚
- 近三百種醫療結果，趣味十足，保證一路笑到底！

本年度最瘋狂、最爆笑、最有看頭的超級遊戲!!



繼美少女2之後

又是98移植精品

操作支援鍵盤與搖桿、音效支援聲霸卡、並對應VGA高解析畫面!!

三位各具不同攻擊特色的美少女任你選擇!

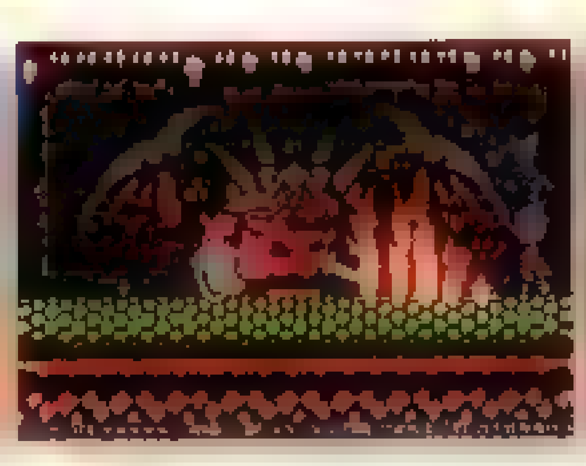
隱藏於各處的十八種特殊物、協助你過關斬將!!

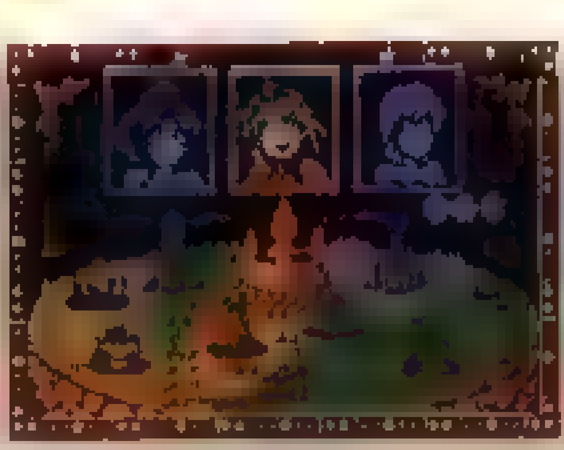
突擊!

美少妁









現已正式登場






遊戲修改大師
歡迎對製作遊戲有濃厚
興趣者投入我們的行列
請備歷照寄至
本公司 研發部收
或電 999-6883 徐先生


這一頁絕對要看
精靈物語
暑假清涼上市囉!!
資訊

一部研發製作長達三年的強檔鉅獻！


風格獨特的村落


[illegible]作系統


[illegible]


[illegible]的戰鬥畫面


迫力十足的敵人


上百種的魔法與必殺技

神示錄

背 叛 與 毀 滅

一場不明的災難，造成了神族內部的動盪，不忠的神官竟趁勢叛變，
一夕之間神族步入滅亡，　這一切 是預謀！是命運！
還是．．．．





傑誠資訊有限公司

強烈推薦

RPG 經典鉅作

融合多線與單線的劇情

故事前段為多線式劇情發展，至於隊伍的組合方式，將直接受到劇情的影響，而後劇情則延續故事，進行單線發展。

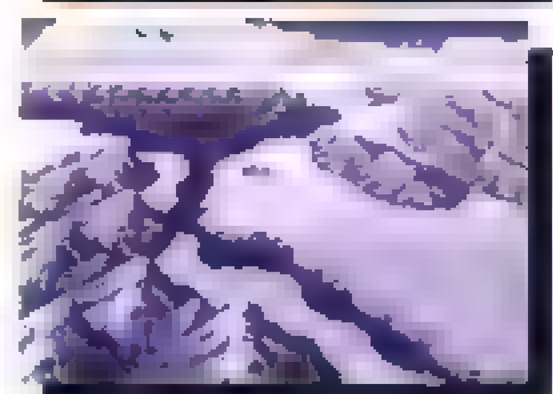
華麗的高速飛行畫面

本公司突破ＰＣ硬體上的缺陷，研發出號稱"高速繪圖晶片"的處理技術，並創造出華麗且方便的飛行交通工具。

豐富的環境氣候特效

無論是熱帶或寒帶氣候，甚至溶岩地帶的地熱環境，皆加入豐富的特效動畫。

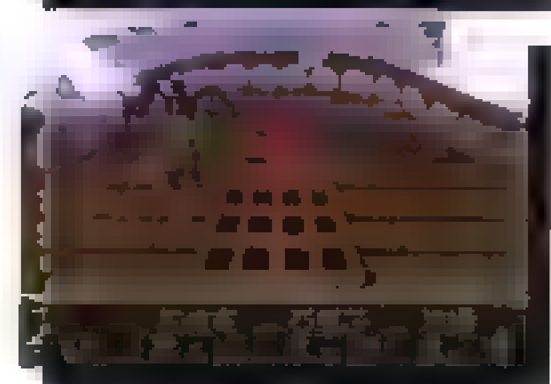





充滿動感的戰鬥畫面





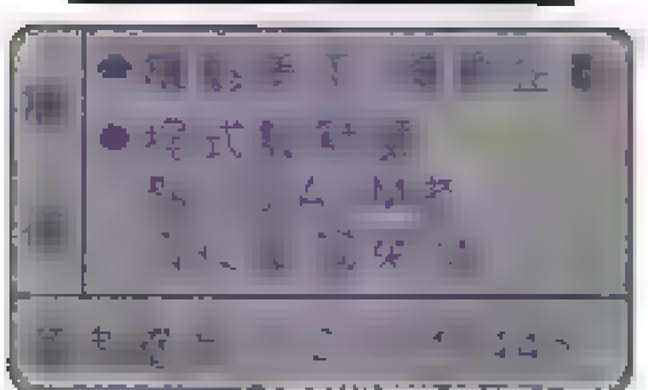



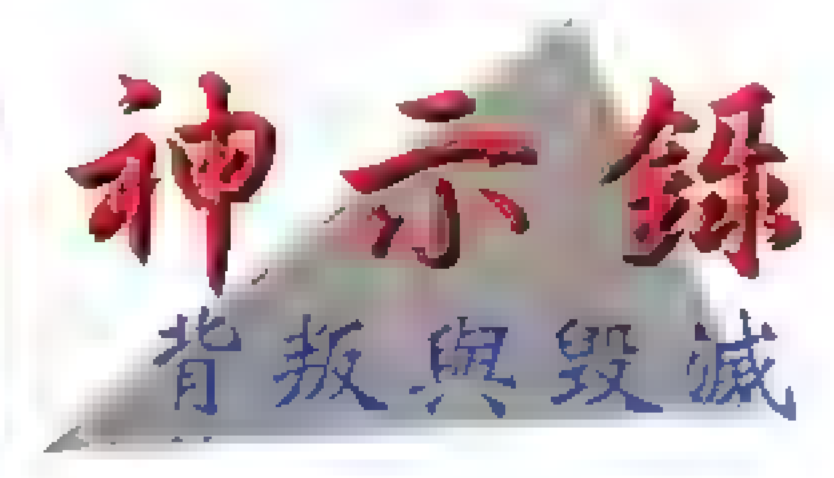

完美的動畫式戰鬥畫面

戰鬥動畫總數高達----------- 3000 張並使用全畫面多層物件動畫處理技術，使畫面角色隨時保持動態，甚至於戰鬥背景也使用了多層捲軸及特效處理。

多屬性式的戰鬥AI系統

敵方的怪物ＡＩ分為八大戰鬥個性，並依照個性設定之異，產生不同的戰鬥風格，而魔王級的敵人，更設有專屬ＡＩ系統。





預定六月發售

敬請期待



一道道魔咒
有死無生
一層層關卡
祇進不出
內含二片光碟
6月20日隆重推出
TAKELAMAKAN
塔克拉瑪干
—敦煌傳奇—
你是第一個找到洞中觀音井的英雄？
大宇資訊有限公司

世紀末俠情RPG終極大作

仙劍既出鬼神辟易
奇俠登場笑傲群雄

預定七月上市







大宇資訊有限公司










倉庫番
玩家復仇版
在更具自由及多元化的
"倉庫番—玩家復仇版"
中，盡情享受腦力激盪的快感。
遊戲中共有八位造型生動精緻、活潑逗趣的主角供玩家自由選擇過關
soft office THINKING RABBIT®
大宇資訊有限公司
(02) 356 3567 FAX (02) 356 0969
(C) 1994 THINKING RABBIT



充滿希望與夢想的銀色世界！
明星志願
遊戲特色：
★玩家與明星以新手起家，共同體驗演藝圈成長的喜悅。
★十位不同性格男女新人之中，同時選擇三名加以培養。
★大宇美工群最新貢獻，精雕細琢展現高解析極緻之美。
★融合經營培養的雙重策略，讓玩家完全掌控遊戲之進行。
★直覺式圖像選單全程支援滑鼠遊戲時更能融入其中。
★加入股票市場與兩款精緻綜藝節目，遊戲趣味多元化。
★內容豐富各類事件層出不窮，看盡演藝界的點點滴滴。
★多種不同的玩家與明星結局，是策略遊戲的最佳選擇。





全省熱賣中

雙片裝包裝
定價

榮獲資訊應用獎之特優套裝軟體

美國加州移民兒童小學1-6年級必學英語讀物

這套教材是由語文學專家以其多年的兒童英語教學經驗及針對兒童學習心理所精心研究而成，並且結合電腦多媒體科技而製作出能同時提供聲音、文字及生動有趣畫面的「兒童多感度英語」。兒童可以經由多媒體電腦環境來學習基礎英文，讓學習英文變的輕鬆有趣。

『兒童多感度英語』系列包括「基礎生活篇」及「環境邏輯篇」。學習年齡為4歲以上到12歲兒童。從教導字母大、小寫，子音、母音的發音，到學習日常生活字彙、句子、算術、故事，所有課程運用多媒體電腦科技，將美語老師清楚的發音放入教學軟體中，而不是一般的電腦合成音。孩子可以以聽到正確的美語發音，並當場錄音，再和電腦畫面同步播出比對，以增加孩子的樂趣與信心。

得過中華民國傑出資訊應用獎的雙語『兒童多感度英語』，是兒童學習英語必備的教材，真正能啓發兒童學習的興趣，奠定完整的英語學習基礎，帶領兒童導入英語世界。感謝英語教師的一致推崇，此教材不僅暢銷台灣更是轟動大陸。有了它，您不必再擔心孩子的英語學不好。



系統需求：
IBM PC 386 以上或相容電腦
DOS 5.0 以上版本
4 MB主記憶體
VGA顯示卡
CD ROM DRIVE
聲霸卡或具100%相容卡
喇叭或耳機
麥克風、選購）

開發公司
雙語資訊（太平洋）股份有限公司
臺北市信義路四段155號8樓之1
TEL (02)7036330 FAX (02)7036398

發行公司
大宇資訊有限公司
臺北市忠孝東路二段88號8樓
TEL-(02)3563567 FAX.(02)3560969


LAW
索爾
Thor
種族：人類
職業：劍士


LAW
悠妮
Yurney
種族：人類
職業：魔法師

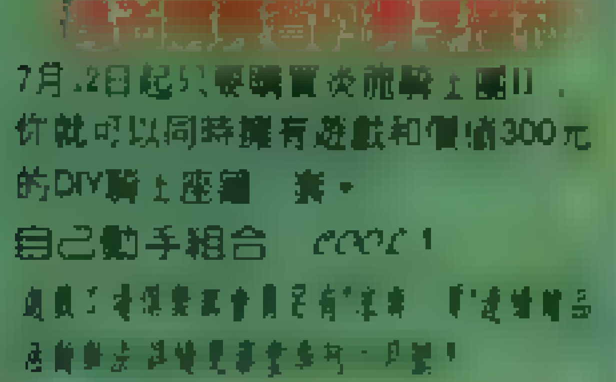

LAW
亞雷斯
Aries
種族：人類
職業：騎士


LAW
蓋亞
Gaia
種族：？？
職業：機甲兵


7月12日強勢推出
敬請期待


CHAOS
狂戰士
Berserker
種族：人類
職業：戰士


CHAOS
豹人
Panther Man
種族：獸人
職業：戰士


7月12日起只要購買炎龍騎士團II，
你就可以同時擁有遊戲和價值300元
的DIY騎士座鋼[illegible]。
自己動手組合 COOL！

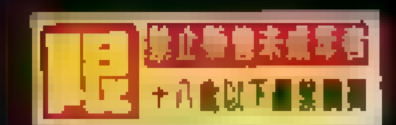

LAW
賽可邦勒
Psychobanler
種族：獸人
職業：鬥士


CHAOS
聖寇拉斯
San Coiars
種族：龍族
職業：龍劍士


NEUTRAL
卡特那
Cartner
種族：人類
職業：強盜首領


CHAOS
龍騎士
Dragon Knight
種族：人類
職業：龍騎士

熱烈發售中



TRAVEL GUNNER ■ TRAVEL GUNNER ■ TRAVEL GUNNER











資訊有限公司 製作發行 服務熱線:(04)261-4610


業界首創！性奮度120%
轉校生
未滿18歳
請勿購買
天堂鳥資訊有限公司
TEL 886-2-9184877 FAX 886-2-9187334
Sur Dé Wave



阿曼尼斯傳說
II
遊戲類型：RPG
台北縣新店市民權路42巷59弄3號3樓

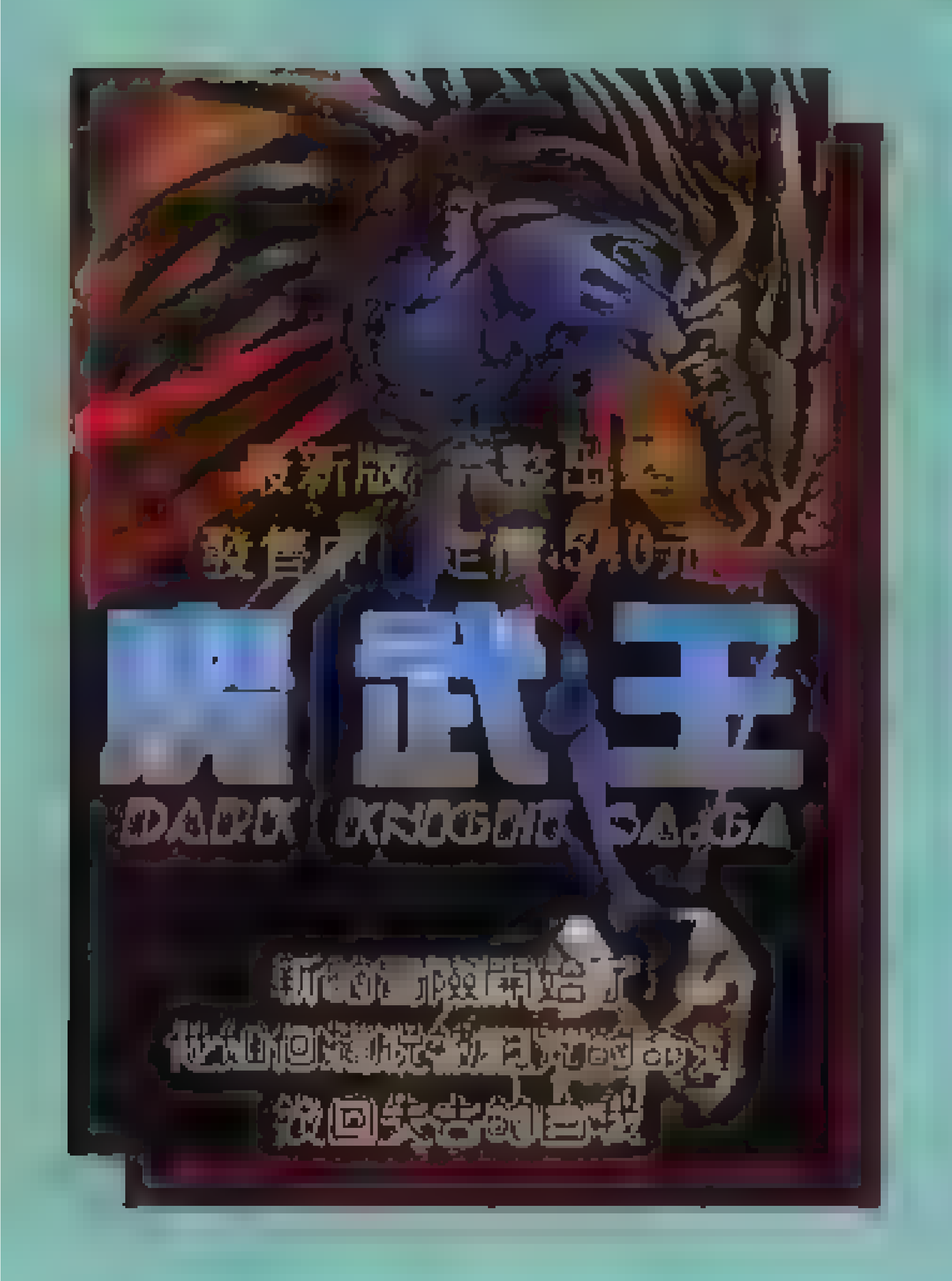


美少女特動組
84年6月
預定發
CD-ROM版



各位強壯
請注意！
Wedding Errantry
—逆玉王—
天堂鳥資訊有限公司
INFORMATION CO., LTD

1995 佳帝安
遊戲快報





魔月幻世錄

RED MOON

佳帝安年度大作

高達10多人以上的夥伴和超華麗的畫面，絕對意想不到的超級RPG

暑期發售預定



98精品店

★圖·文：GRX★

本期精彩內容




夏天到了!!
噹噹、鈴鈴和藍天、白雲、大海一起向大家問好！
等一下!!
……
真的嗎！這就是你說要帶我去的海邊嗎？
冷…冷靜一下！
用點想像力嘛！真正的海邊很遠的耶！
害我還特別去買了新泳裝（和泳圈）……
像傻瓜一樣
呵…呵…呵…，真不好意思請大家一定要多到戶外去走走，別像噹噹一樣哦♥
被牽連的受害者



機裝神傳

●所須配備：NEC PC-9801 VX 以下
●滑鼠：必備
●HDD：支援 ●音源：GS/MIDI 音源



▲片頭之故事DEMO畫面

嗨！這回首先要爲大家介紹的是一款由 TGL 所開發的戰略遊戲－機裝神傳。

話說 TGL 一向以做 RPG 式的戰略遊戲聞名，其作品 FARLAND STORY 一連推出四代，幾乎每一代都能擠進排行榜中，著實可算是遊戲界的異數了。然而，這次所推出的機裝神傳 樣是不負盛名，剛推出沒多久便進入排行榜第五名，可眞是令人打從心底佩服 TGL 這家公司啊。



▲在商店購物 景



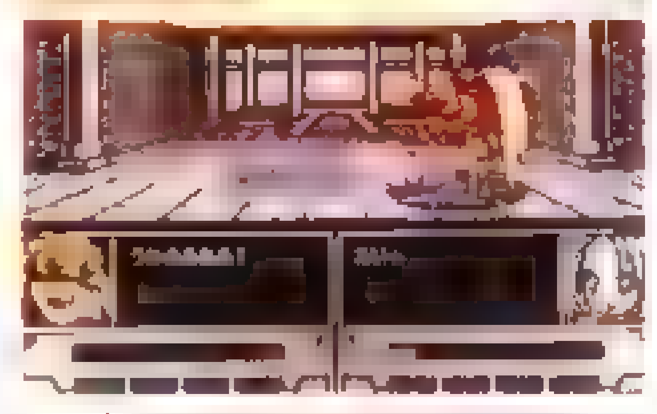
▲在神殿之移動畫面



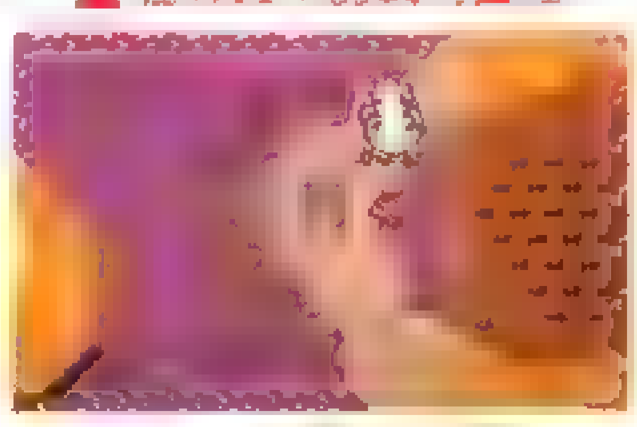
▶這些都是主角的伙伴們

▼遊戲主畫面（對話中即爲男女主角）





▲在神殿中的戰鬥畫面



▲人物屬性 覽表

當然，要進入排行榜可也得要有兩三把刷子才行的。這次機裝神傳不論是畫面，劇情或操作性，都可說有相當不錯的水準。而其中店長最欣賞的便是操作性了，雖然說現在用一支滑鼠玩遊戲已經不是什麼稀奇的事了，不過就人性化來講恐怕沒一個遊戲比的上機裝神傳的。當你在操作滑鼠時，覺的有什麼地方的按鍵可以省略，有什麼地方的按鍵需要確認的，幾乎你想到的設計者都幫你想好了。遊戲一趟玩下來，你不會感到有什麼不順暢，太煩瑣的地方。我想，這點可說是機裝神傳能進入排行榜的一個重要因素之一了。

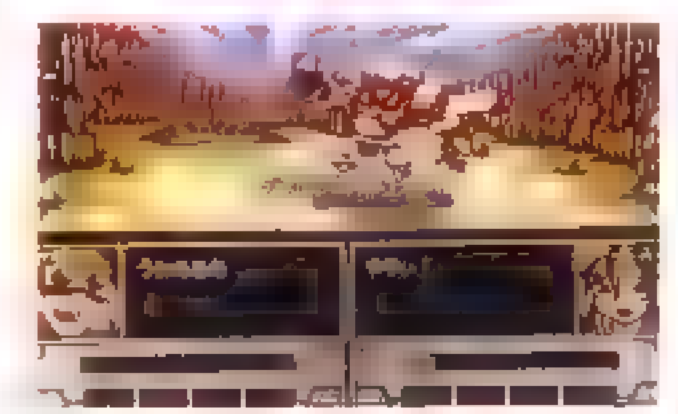


▲和敵人戰鬥時之動畫

不過說眞的，店長對機裝神傳中的機械人造型著實是…因爲我不管怎麼看，總是覺的實在很像把香菇插上手腳後的樣子…唉唉，不知各位讀者是否有此同感呢？



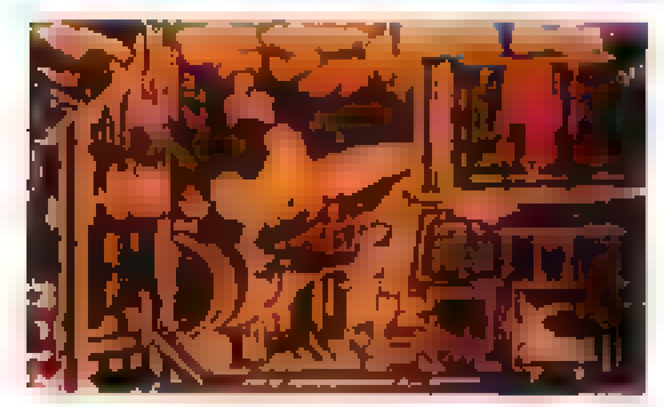
▲在原野之戰鬥畫面之一



▲LEVEL UP時畫面

C.R.W

●所須配備：NEC PC-9801 VX 以下
●滑鼠：必備
●HDD：支援　●音源：FM 音源



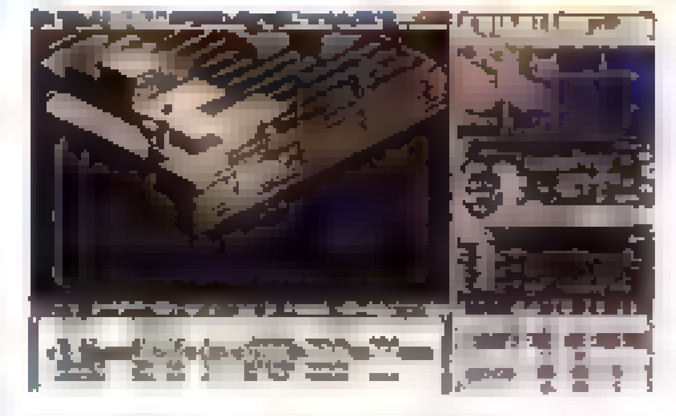
▲畫風獨特的故事介紹畫面



▲採用斜向的遊戲主畫面

▶遊戲之抬頭畫面

▼在 CRW 中有著相當龐雜的支援限制



這個看起來很奇怪的名字 CRW 其實是 Counter Rebellion War 的縮寫。而正如其名的，玩者在這款由ウイズ所推出的斜向 3D 戰略遊戲中所要進行的便是開著機器人去執行反亂鎮壓的任務。

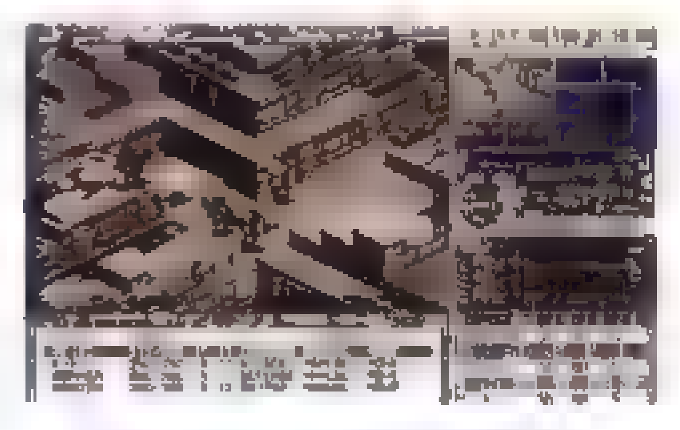
嗯…相信有些玩家會覺的這遊戲的內容有些眼熟吧。其實 CRW 可說是相類似前幾期所介紹過的 POWER DOLLS 這款遊戲，大概是兩者都是開機器人，而且背景都是未來的關係吧。哦嗎，不過至少有一點是絕對不同的。在 POWER DOLLS 中玩家是開著機器人去拆政府的台，而在 CRW 中玩家則是開機器人去教訓拆政府台的人。

不過說真的，CRW 這個遊戲不論是在畫風，設定或界面上，都可說是頗有其獨特風格味道的。這點相信玩家們可從畫面上得到一些印證吧。其實店長覺的 CRW 其最大的特色便是其採用斜向 3D 的表現方式。和 POWER DOLLS 的正上方視角比起來，這種方式更能表現出整個戰場的氣迫與臨場感。舉例來說，你可很清楚的看到敵方小小的"恐怖份子在我方機器人腳下蠕動來蠕動去的，讓人有股將其踩成肉醬的衝動。而當你遭遇有我方兩倍大的敵方機器人時，也會有股想逃的衝動呀。

當然了，這種表現方式是必須付出代價的。斜向 3D 所帶來的副作用便是速度上的嚴重遲緩了。這使的 CRW 在 386 上的執行速度已經到了"慘不忍睹"的地步了。唉，畢竟天下是沒有白吃的午餐啊！



▲任務簡報畫面



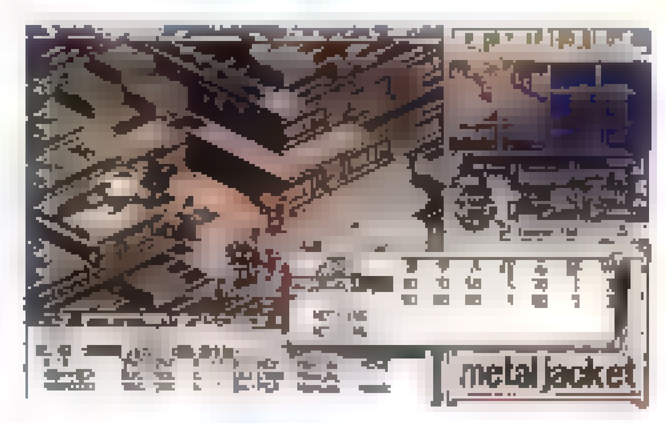
▲在 CRW 中你可清楚的看到地型變化



▲看到機器人旁邊的小"恐佈"份子了嗎？



▲移動時的方向選單



▲攻擊時之武器選單

98精品店

ふりんせすてんじゃあ

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下
●滑鼠：必備
●HDD：支援　●音源：FM 音源





▲遊戲的開頭畫面

那是一個涼爽的周末夜晚，當店長剛拿到這款由 JANIS 所推出的美少女遊戲時，本以為她只是個普通的 AVG 遊戲，於是便照"慣例"準備好零嘴和飲料，心想花個一兩小時把她 GAME OVER 掉後便可去睡場好覺了。結果，一陣"廝殺"下來，當螢幕上打出THE END字樣的同時，陽光也已打在店長那半開半閉的眼上了。

在店長所玩過的 AVG 中，ぷりんせすてんじゃあ 可說是型態最複雜，劇情最誇張的一個



▲令人心怡的時刻－洗溫泉



▲和"主角"同樣年紀的「公主



▶被王女"修理"的女主角（被已經附身了

▼多人讚為觀止的畫功





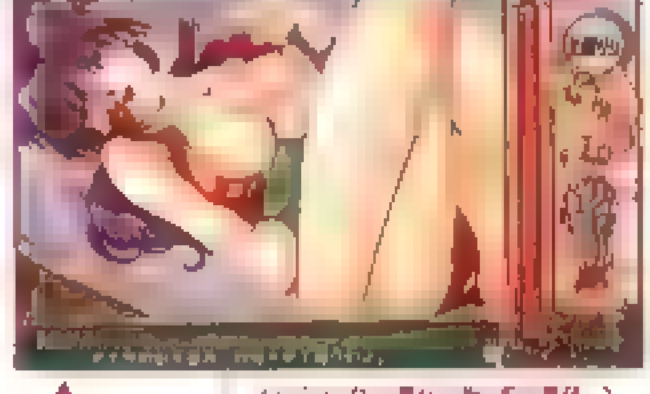
▲在夜晚的便是遊戲主角－"王女樣"（[illegible]）



▲被派去當"臥底"的女主角

遊戲了。首先就型態來說，雖然主体上是個美少女 AVG ，不過在遊戲中不僅有 RPG 般的物品表及地下城冒險，還有養成遊戲般的更衣指令與打工事件。而且在遊戲中還能切換不同主角。你說有趣不有趣呢？

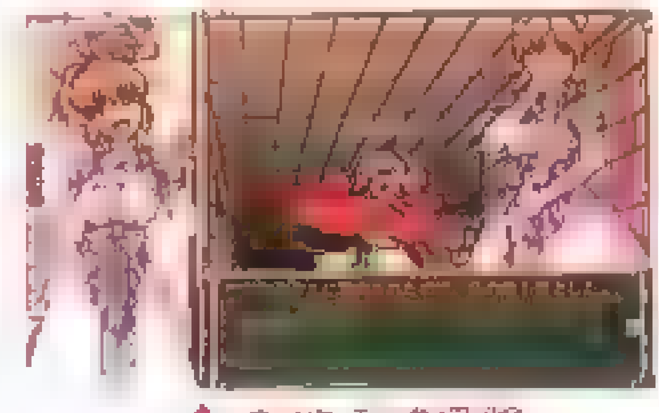
至於劇情上則是更誇張。話說女主角只是個平凡的千金小姐，有一天午後在家喝下午茶時，忽然出現一個十來歲的小鬼頭（



▲[illegible]）

其實是 xx 國的小王女），一手指著她的鼻子說："妳！就是妳！妳就是我的隨從！"。從此，女主角便一臉茫然的被"拖"著到處去冒險了……。

爆笑的劇情加上令人耳目一新的介面，咳咳，還有漂亮的美少女，這便是這個遊戲能吸引住店長的原因了。不過說真的，這遊戲難度好高啊……。



▲在地下城冒險

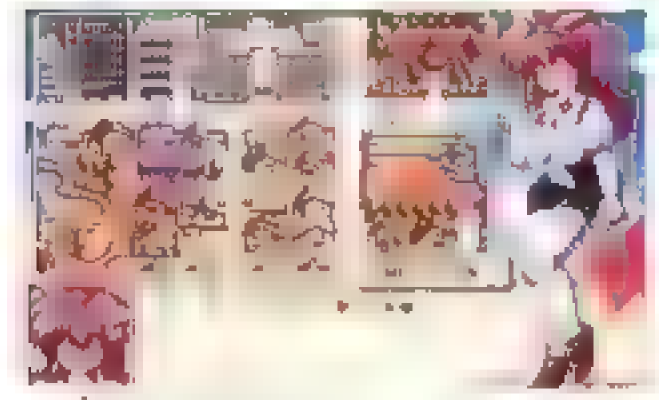


▲大戰女惡魔的王女（努力吧）

98精品店

蘭宮涼の紅色玉手箱

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下
●滑鼠：必備
●HDD：支援　●音源：FM 音源



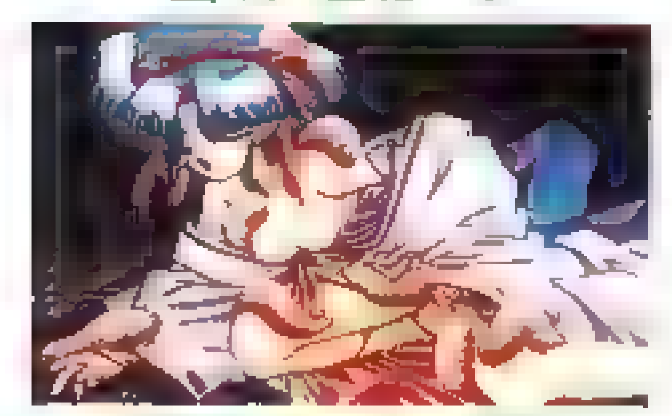
▲平面移動式的 AVG 畫面

呃，說到這遊戲時首先要提一下『蘭宮涼』這號人物。其乃是在 "COMIC パピポ" 雜誌中非常活躍的美少女漫畫家，相信不少美少女漫畫的同好者應該都不陌生吧（會心の一笑）。而顧名思義，這便是一款由蘭宮涼所擔任原畫及人物設定的美少女遊戲了。

"蘭"這遊戲在一開始提供了四個單元故事給玩家選擇，而這四個故事都有不同的介面與玩法。比方說在忍者故事中，玩家



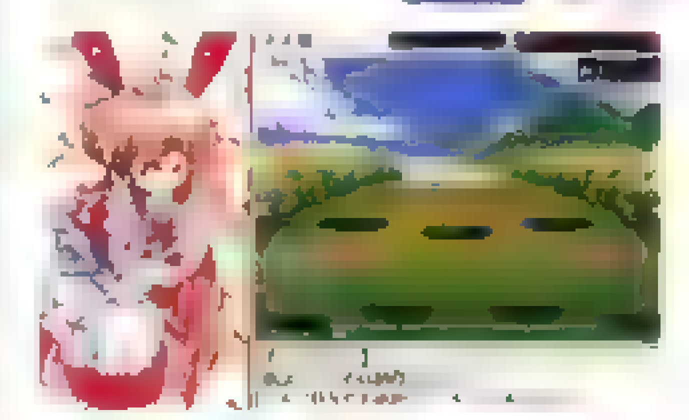
▲戰鬥畫面一景

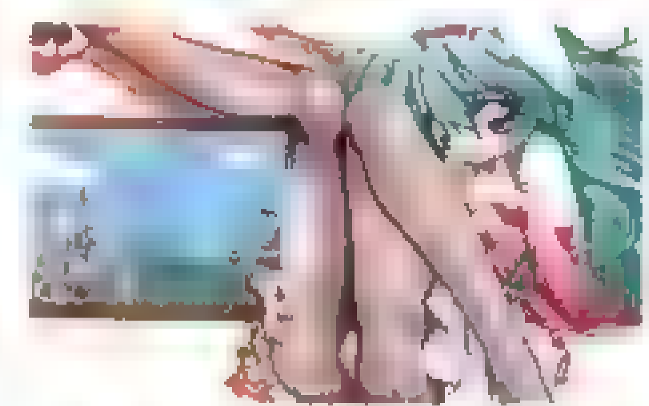


▲這怪物怎麼那麼像器官

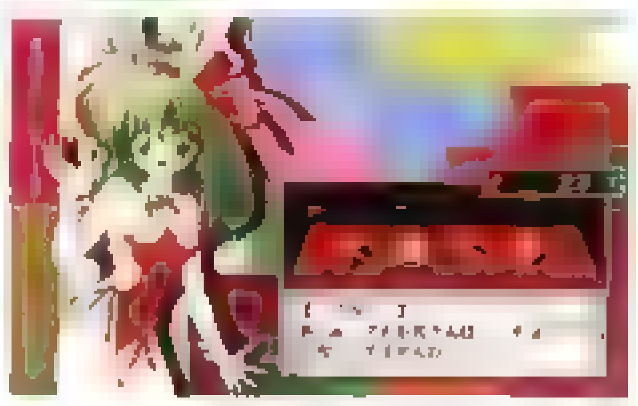
▶四個故事選單－四種不同的遊戲方式

▼打地鼠!?我就拿手了





▲沒想到打地鼠打贏的獎品是這麼好



▲到商店購買"武器"以增加威力

玩的是 RPG 式的地下城探險。而在王女故事中，玩家玩的則是打地鼠式的過關遊戲。其餘如女學生故事玩的是平面地圖式 AVG，而美人魚故事則是正統的 AVG 方式進行。當然，每種玩法都有其樂趣與特色。所以"蘭"這款遊戲其實可說是四款不同遊戲的大合體了。不過這樣子也有缺點，如果你不喜歡打地鼠這一項的話，那可是不能單一退款的喔。

由於是蘭宮涼擔任的原畫設定，所以遊戲的美型度可說是相當不錯的。這點就讓玩家們自行從畫面上去印証了囉。而如果玩家們仔細端詳蘭宮涼所畫的人物的話，那以後如果看到有著超大眼、小嘴，無邪氣的美少女畫出，就大約知道十之八九是其作品了。



▲營救人魚王子的人魚姬



▲令人心跳的一刻



▲美少女遊戲中最常出現的人物之一——兔女郎

98精品店

ああっ女神さまっ

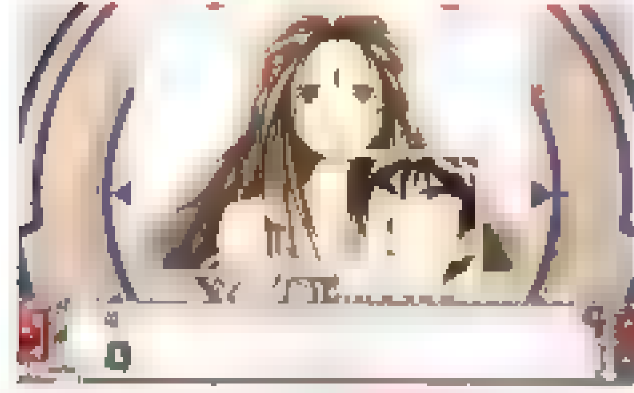
●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下
●滑鼠：支援
●HDD：支援　●音源：FM 音源

▶嗚哇，為什麼書一女孩在面前會有一個大燈泡呢！

▼分割式的畫面令遊戲生動不少



▲這便是遊戲主畫面！



▲令人心動的貝路女神





▲眾女神齊聚一堂的畫面

這次綜與同籍中要為大家介紹的作品，想必一些有在看漫畫的玩家們應該都不陌生吧。沒錯，這款由 BANPRESTO 所出品的 AVG 遊戲正是改編自熱門動漫畫—"ああっ女神さまっ"（台譯　女神事務所）。

其實店長覺的 BANPRESTO 實在是很利害，其雖然在 98 上的作品不多，不過卻專推出一些改編自熱門動漫畫的作品，如上一期介紹的"天地無用"等。而這些作品不但提材好，而且不論是畫面，或是處理，設計上都有相當水準可言。倒可說是款款皆強打啊。

ああっ女神さまっ不論是在畫面或介面上都可說是相當高水準的一個作品。尤其是畫面上，撇開美型度不說，君看到附圖中有一張滿是表情的圖嗎？相不相信，在遊戲中主角竟擁有二十四張的表情。而其它女神們也都有十六張左右。最重要的是，每張圖都是完全忠於原畫家"藤島康介"的畫風，絲毫沒有變形或扭曲呢。

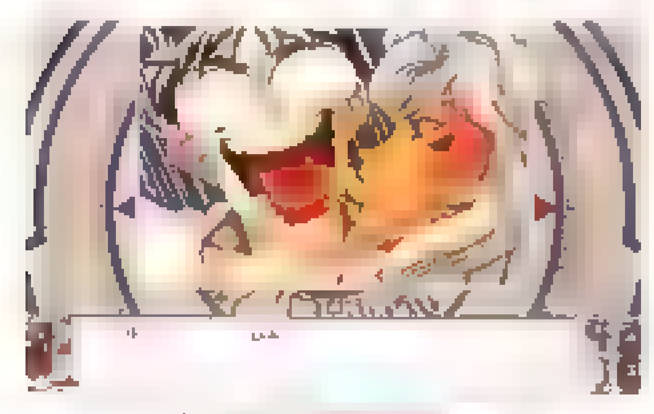
"忠於原著"這點可說是玩家對移植改編遊戲最大的一個要求了。而在這方面，BANPRESTO 的作品一向是不會讓人失望的。希望有那麼一天，國內玩家們也能在 DOS/V 上印證這番話啊。



▲面臨選擇的時候了



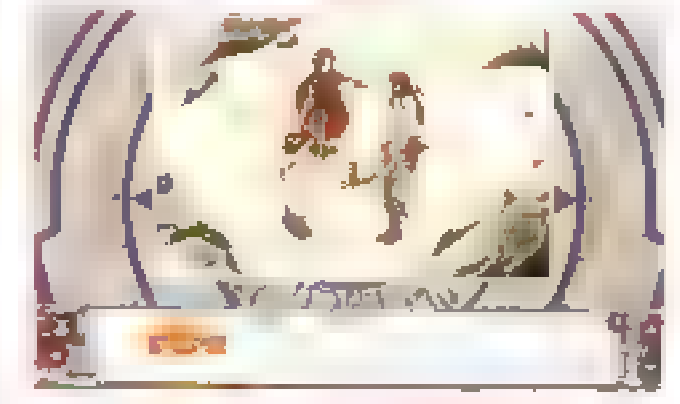
▲貝路女神的表情集（好生動啊）



▲令人噴飯的一刻



▲主角的表情集之一（共有一張 24 個表情哦）



▲遊戲中提供了看圖的功能（真好！）



98疑難解答中心

這裡可說是屬於玩家們的自由天地。凡舉任何關於98的疑難雜症或關於本店的任何建議與指教，都歡迎來信。

- 來信請寄
- 高雄郵政28-34號信箱
- 98精品店收即可

Q：店長大人，請您一定要救我。我買了同級生二，可是一載入MOUSE後，主記憶體便不夠了！

台中 李讀者

A：嗯，這位李讀者想用的必是DOS/V版的吧（你沒講清楚啊）。因為98的主機大多至少有1024K的記憶體，應不會發生這問題才對的。至於DOS/V版的，你可試著在CONFIG.SYS中加入這一行"DEVICE=A：\DOS\EMM386.EXE 1024"或"DEVICE=A：\EMM386.EXE 1024"看看（你必須有1MB的擴充記憶），應該可以解決你的問題的。（若有讀者也有無法執行同級生二的困擾的話，不妨試試。）

Q：請問為什麼在70、71期中說玩98GAME用386就可以了，而在73期中卻說9801和IBM完全不相容呢？這不是互相矛盾了嘛？

台南 林讀者

A：這位讀者你可能會錯意了，店長在70、71期中所說的386主機是指NEC 9800系列的386主機。因為98電腦和IBM電腦一樣，也有386和486主機之分。雖然兩台電腦都是386 CPU，不過其真正全名應該是IBM PC-386主機和NEC 9800 386主機。當然，兩台是完全不相容的。

Q：請問RXZ先生有沒有空啊，能不能刊一些攻略以饗讀者啊。（如野野村病院の人人等）

台中 讀者

A：嘀嘀，這封信怎麼會到我這裡來了呢。哈利，陳聰明!!起床囉，有您的信喔!!

Q：請問98精品店能不能作成"98光碟雜誌"，不然每次都只介紹一些些遊戲，讓我們無法滿足耶。

中壢 謝讀者

A：這…每月五套還不夠…你好貪心啊…好啦，我會和主編商量看看的。不過希望不大就是了。

Q：請問98同級生這個GAME，要如何呼叫出儲存功能呢？

台中 讀者

A：呵呵呵，玩傻了。同級生這個遊戲是每過一日便自動儲存的，你是無法自己控制的啦。

Q：請問98的遊戲是否可改成一般的IBM遊戲呢？（像機甲特動隊）又那兒可買的到DOS/V的遊戲呢？

高雄 答讀者

A：改是可以改的啦，必須都是同樣CPU跟DOS才，不過要原制作公司願意改才行啊。DOS/V的GAME在台灣沒有代理商，是屬地下行業的，你可能要去問一些"識途老馬"才能知道囉。

> **98精品店特報**
>
> ☞店長徵美畫助手乙名
>
> ☞男女不拘
>
> ☞意者請來信精品店面舍
>
> （限高雄市）

編輯後記

六月天了，不論是對國內或是日本的遊戲市場而言，六月都可算的上是一個淡季了。不過，那是指對遊戲而言啦，至於對玩家們來說，六月可代表著很多意義了……

對考生玩家來說，六月是最後的衝刺。而對畢業生玩家來說，六月將是一個新里程的開始。當然，對上班族玩家來說，六月將是身心吃冰淇淋的好時刻了。至於對像店長這種沒事窩在家中混稿費的玩家來說，六月的意義便是電費單上即將多出的一位數……

其實有一種玩家在六月可說是最忙了，不過他們越忙我們就越高興呢。呵呵呵，那就那些是為了能在暑假發行而趕工製作遊戲的程式師、美工、設定等。

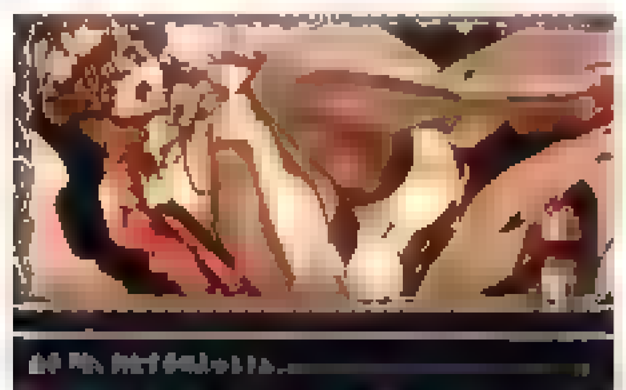
不論如何，大家，加油在豔陽的六月天吧!!



野野村病院の人人

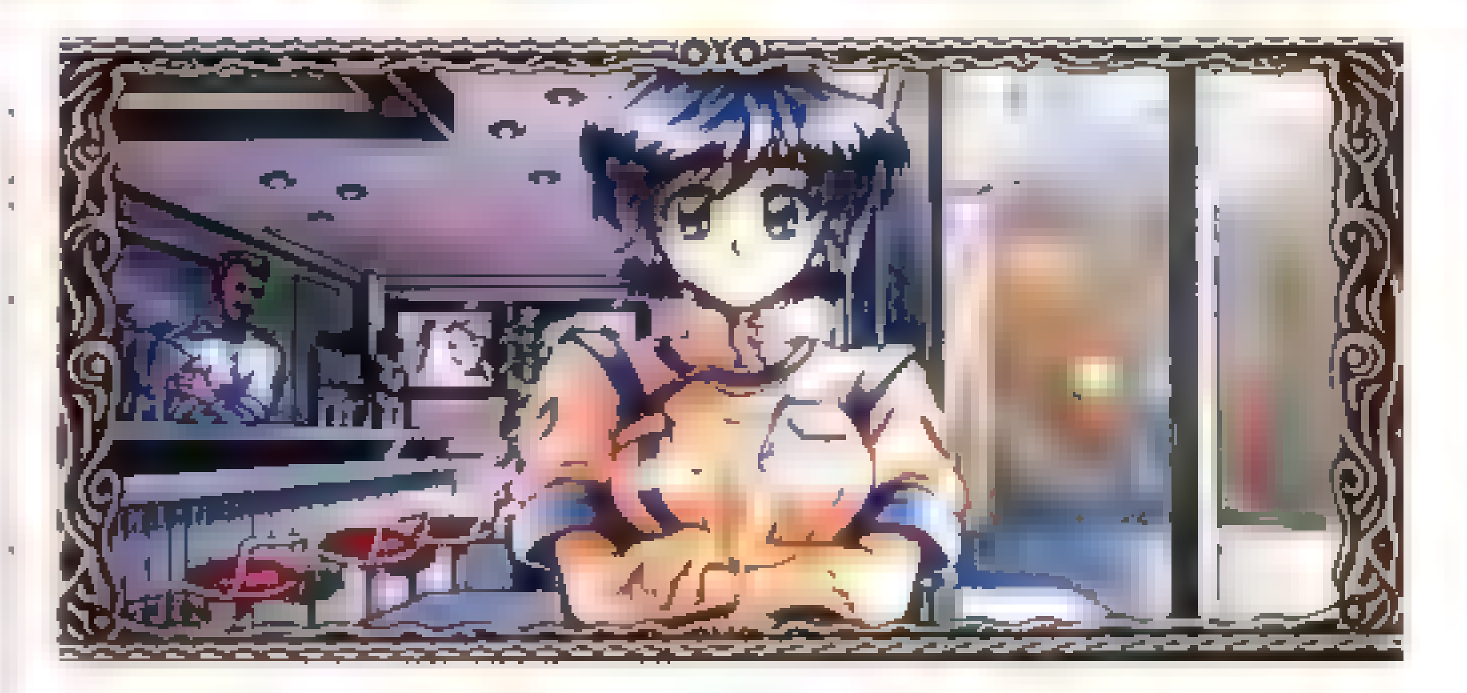
作者：RXZ

嗨！看我像不像福爾摩斯啊？什麼？不像？那是當然囉，這裡是 DOS/V 嘛！只有日本偵探，我是琢磨呂，向各位報到，今天要跟大家談的是總統民選，對不起，弄錯了，要講的是我所碰到過的一樁奇案，大概是1、2個禮拜前的事了，那天有個雜誌社的朋友打電話來（給主編：不是你），要我給他一點新聞，才掛上電話沒多久，就來了個兒婆娘，好像是叫涼子來著，看她來意不善，本想跟她開個玩笑，沒想到她居然翻臉踢了我腳，接著我就進了醫院，故事就從這裡開始……

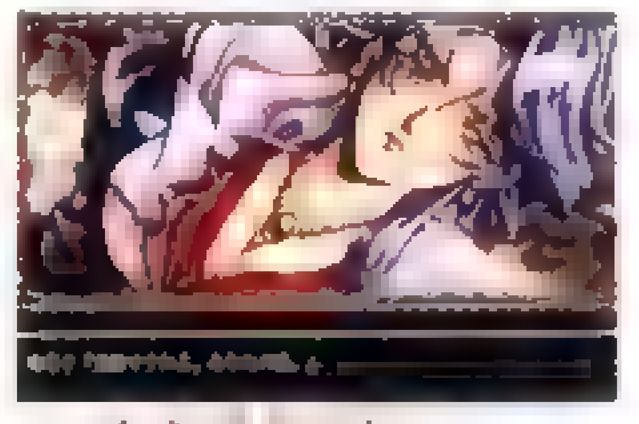




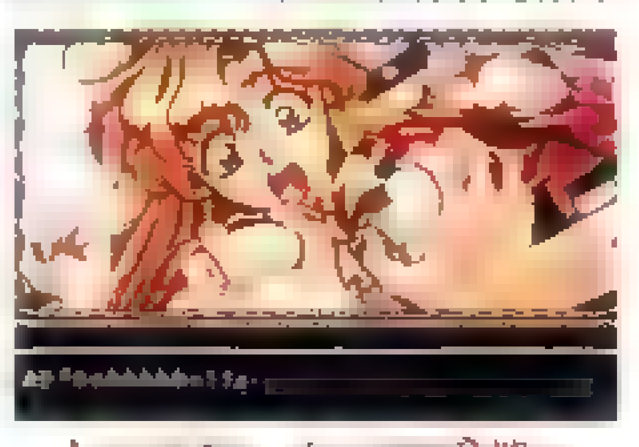
這個遊戲主要是在描述這家叫做野野村的醫院，因為院長離奇死亡，所引發的一連串故事，遊戲大概可以分成二個階段，從開始到接受院長夫人亞希子的委託，調查其夫的死因為止是第一個階段，你必須提出有力的證據來證明你有這個能力接受委託，這一段的對答如果不能讓她滿意的話，你就得自備"擔架"搬回家去了，到發現你的床板下有個小型竊聽器為止是第二階段，如



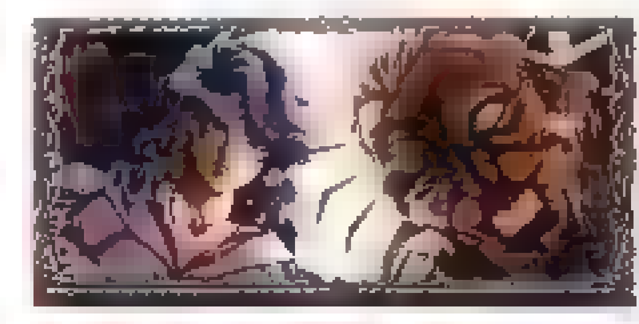
果你做出不當反應的話，那只好上手術台當實驗品了，第三階段也就是結束了，大概也只有第一階段的答案比較難，這次筆者也有人放送，接招！答案是1、2、1、3、2，加油。



野野村和以前介紹過的河原崎家之一族一樣，是屬於多結局的分支 AVG，不過它的結局比起後者來說是少了許多，但是在 CG 方面則是不遑多讓，雖然遊戲的場景不多，出場的人物也沒有幾個，在劇本分支的地方卻有驚人的表現和意外的發展，如果再把分支結局延長，恐怕要完成遊戲就不是那麼容易的事了，筆者以為國內的軟體業者或可以以



日本遊戲在劇本和企劃上的學習為主，因為國內的程式技術和美工的表現，已然與日本並駕齊驅了，而且說句實在話，在未來十年內，PC 應用將走向以 VR（Virtual Reality）和 MC（Mulity Communication）為主的時代，遊戲界自也不例其外，此乃大勢所趨，如果只為賺錢而忽略了前景，將來的路必然是崎嶇坎坷的，為什麼筆者會如此憂心呢？一但積體光學元件量產之後，緊接著就是光腦（不是電腦哦！）時代的來臨，就同樣的資料輸送速率而言，光導線路可以在同一時間輸送萬倍於電子線路的資料，所以目前所用的 PENTIUM 即使有 1000MHz 也不及一部最普的光腦一以 GHz 為計的低頻率，說了這麼多廢話，不知道大家是不是嚇到了，事實上，這個夢想在你我有生之年就可以見到啦！



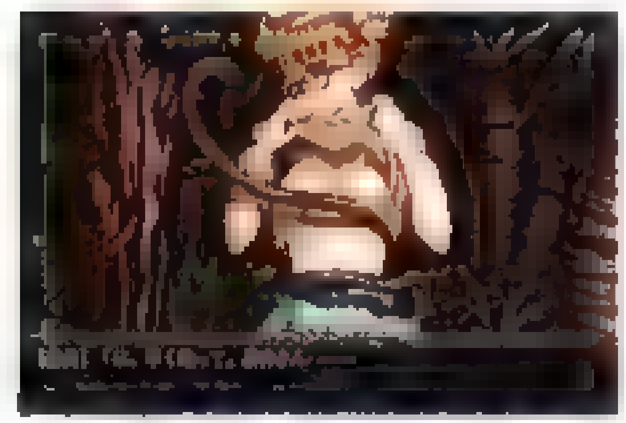




失落の樂園

作者：RXZ

最近吹起了一陣不小的98風，許多日本遊戲也接二連三地中文化，大概是因為國情、文化比較接近的關係，國內玩家對日本遊戲的接受度也普遍較歐美遊戲為高，特別是遊戲消費主力的國、高中學生，對日本遊戲更是趨之若鶩，除了從小深受遊樂器的薰陶因素之外，大概還有不少醉翁之意不在酒的玩家吧！找不到"酒"？不會吧？打開日本DOS/V史，今天要上的是失落的樂園。



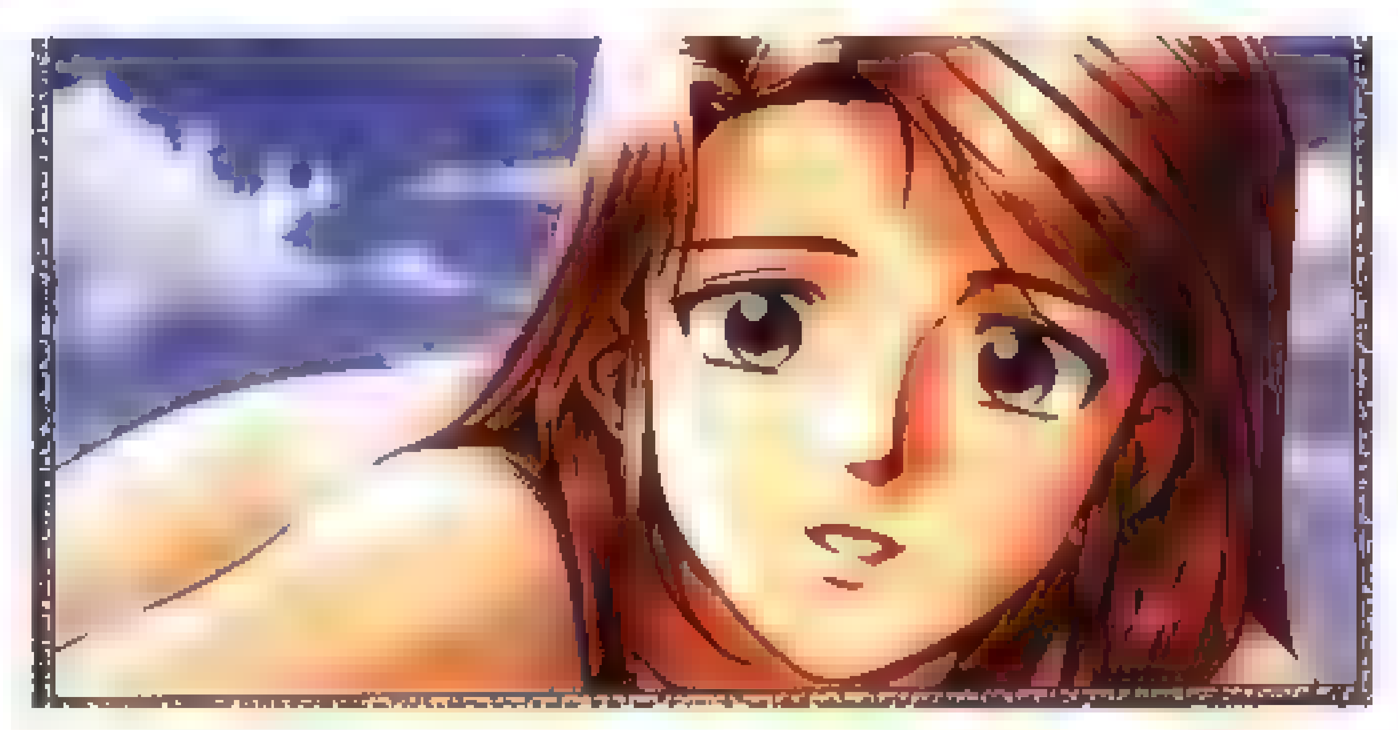
▲真是一條好色的蛇

原本以為今天會是個好天氣的，和教授一起出海，準備搜集一些研究資料，意外發現船上居然只有我和教授兩個男的，在大太陽下做完粗重的工作，剛想回船房休息一下，居然累昏了頭，跑錯房間……小憩了一下，再出來時已是烏雲密佈，不一會兒就下起了大雨，風聲、雨聲、雷聲交加，接著就什麼也不知道了…

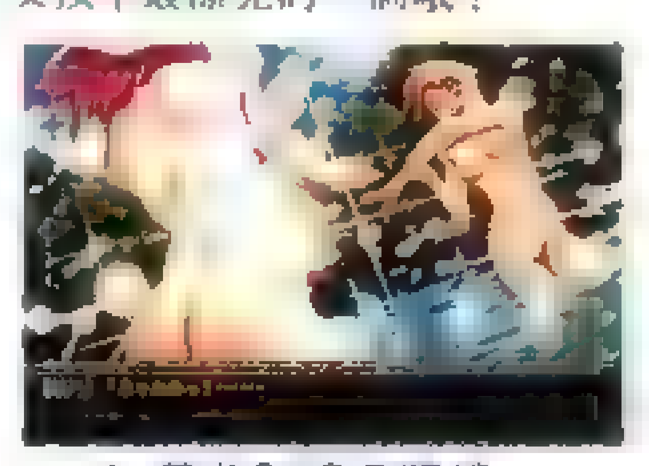


▲好想回家

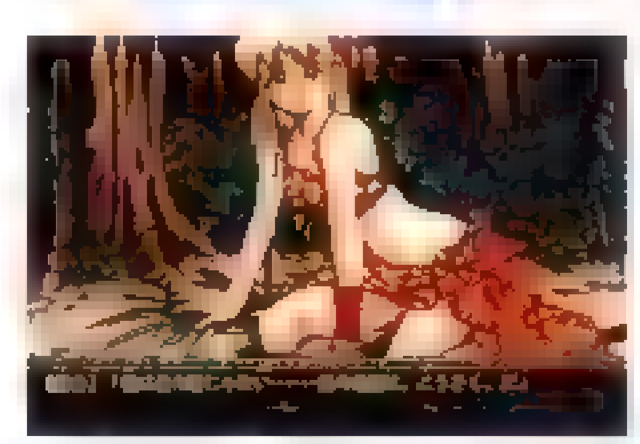
如果你直接開始玩這個遊戲的話，前面的這段片頭就會漏掉，當你醒來的時候，就是一張好可愛的大眼睛凝視著你，最近有



不少遊戲都漸漸把片頭獨立出來，而不是在遊戲一開始的時候就提示，這樣做可以讓玩家早一點進入遊戲，一窺廟堂之奧，然而卻會對劇情的連貫性產生或多或少的影響，是好是壞當然也是見仁見智的啦！如果你很快地跳過醒來時的第一景的話，筆者保證你會抱憾終身，因為失落的樂園主線劇情極短，如果你願意重玩數次那也還說得過去，否則大概只要一個小時不到就可以玩完了，片頭的女孩叫作詩織，是所有女孩中最漂亮的一個哦！



▲莫非到了天體營



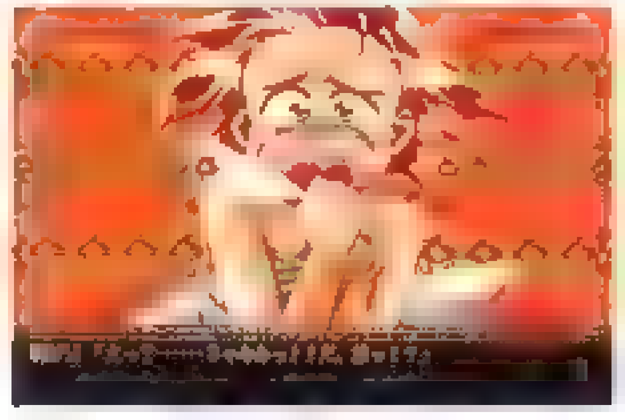
▲別怕，你叫什麼名字？

感覺上這個遊戲的劇情並沒有什麼特別，大致上是敘述玩家



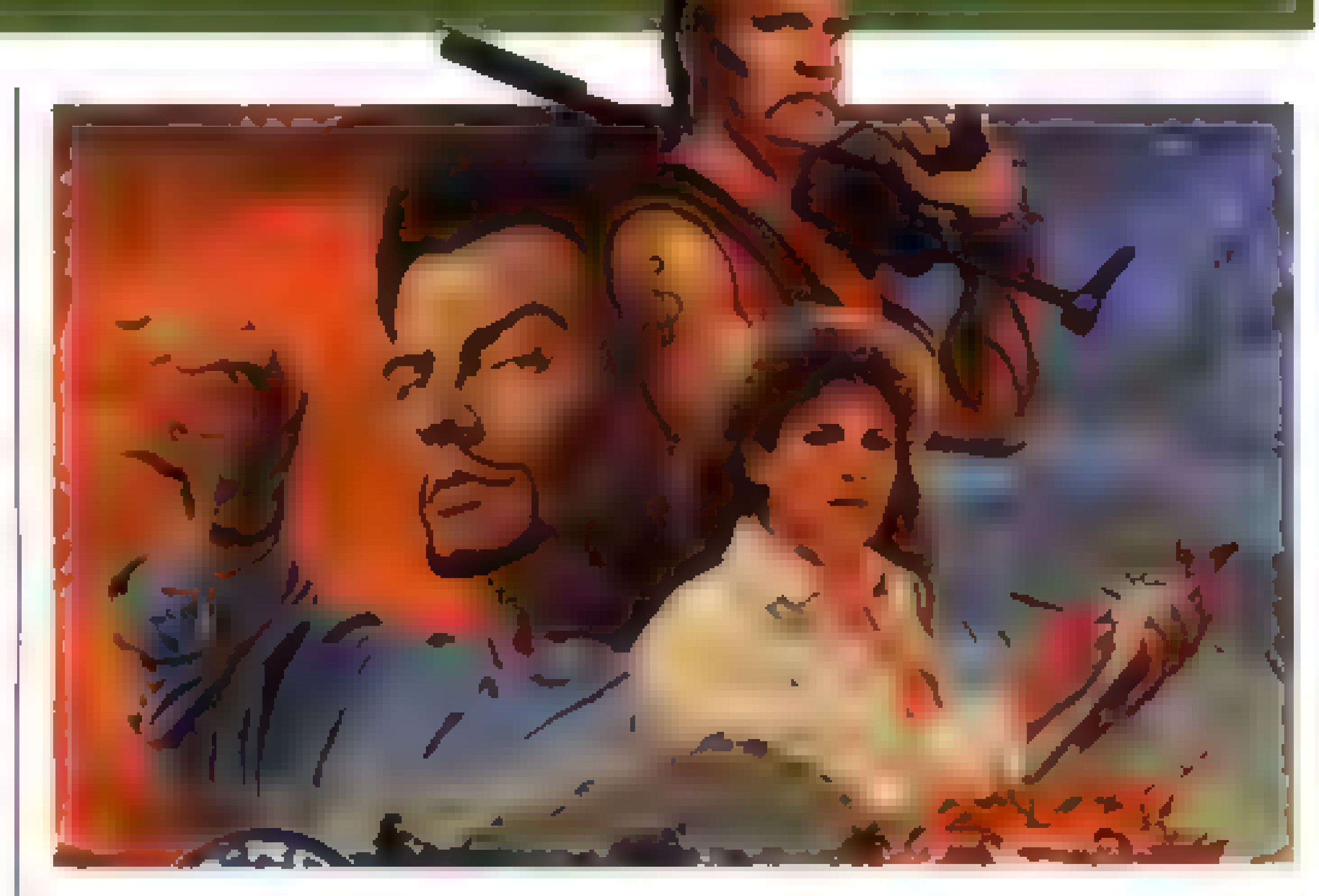
▲[illegible]教授

和船上的人，在暴風雨後漂流到一個不知名的島上，卻意外發現他的教授利用島上的原住民，正在進行一樁陰謀，帶著一群娘子軍的玩家，可真是相當麻煩，所幸在島上遇見了一個叫做莉娜的女孩，誤打誤撞地撿到一條項鍊，後來才得以在神殿地道中脫險，並得以抱得美人歸，可以說了無新意，倒是遊戲中有不少爆笑鏡頭，在以往的H-Game中較少見到，畫面的表現只能稱得上是中上，除了第一景之外，如果你玩過遊戲後，一定會和筆者有一樣的感覺，讚嘆一聲「啊！好美啊！」



▲太誇張了吧！

Jagged Alliance



/黃啓禎

提到「生存遊戲」，大多數人的腦海都會浮現出一幅映像：一群身著野戰服的狂熱份子，手持幾可亂真的 BB 槍，在廢棄的營房或是廠房渾然忘我地衝鋒陷陣、伏進潛行，享受身歷其境的快感。據了解：本刊特約作者ＹＭＪ與ＧＲＸ也在前陣子迷上此道，每逢假日就相偕出擊去，令人欽羨不已。耐何像筆者這種週日倦怠症患者（其實是有點懶），雖然有心想回味軍旅生活，可是星期天早上就是爬不起來。遇到這種狀況，也只好寄情我那486主機，在遊戲世界中衝鋒陷陣了。還好，以巫術系列聞名的 Sir-Tech 公司在最近推出了一款光碟遊戲：Jagged Alliance（以下簡稱 JA），就是一個以傭兵為題材的戰術角色扮演遊戲，正好就拿它來過過戰爭癮。



雇用你的科學家父女。

這遊戲的故事背景很簡單，一座位於南大西洋的小島，在昔日曾被當作核武試驗場。由於受到輻射線的影響，使得島上某種樹木產生突變，由它的樹汁之中可以提煉出非常珍貴的藥品。但是，從事這項研究的小組成員之中卻有個叫尚提諾（Santino）的傢伙，試圖將所有的成果據為己有，他從四處找來了許多亡命之徒，佔領了島上大多數的地區，逼迫原住民替他工作，若有不從者即予殺害。為了阻止這種暴行並繼續地從事研究，小組的原召集人：一對父女檔科學家找上了你…你的任務就是召集一組訓練精良的傭兵，將尚提諾與其黨羽趕出這一座小島！



大頭頭的嘴臉。



簡陋的斗室就是你的辦公室。

遊戲開始的第一件事就是「傭兄弟」，藉著衛星通訊系統之助，與國際傭兵協會（ＡＩＭ）連繫，僱用可靠的幫手，你可以在所有 44 位傭兵之中，挑選 8 位作為打擊小組的成員。每個傭兵除了有其獨特的屬性與背景之外，還有截然不同的個性。正式進入戰鬥之後，這些特性就會顯現出來，你將會看到走到一半忘了我是誰的迷糊蟲、不聽命令的大老粗或是膽怯懦弱的膽小鬼，隊員不再只是一堆屬性數字，而是比較具有人性的個體。和現實生活一樣，能力愈強的傭兵，身價愈高，你必需以有限的經費，僱用最合適的隊員。但有些大牌傭兵，就算是有錢也不願意加入，端看你以後的表現如何，再決定是否要加入。

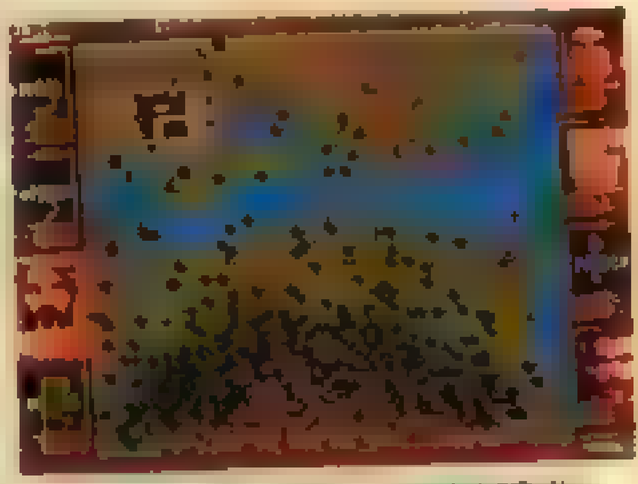
兄弟「傭」齊了，下一項自然就是「操傢伙」了。但很令人失望的是，遊戲之中並沒有採購武器彈藥的功能。唯一的補給方法就是在戰場的廢墟搜索或是死掉的敵人身上撿拾，可以說是勤儉建軍的最佳典範。幸好每位傭兵在加入時，身上就已經擁有基本的配備，再窮酸都至少都有把左輪手槍，才免得一開始就陷入手無寸鐵的窘境。不過彈藥還



出任務前先檢查裝備是戰場生存之道。



你可以自由調派傭兵出陣或是留下來裝備保養。



戰場鳥瞰圖，可以讓你很方便地擬定戰略。



傭兵的屬性與身上裝備可以一目瞭然。

還是省著點用，因為剛開始時能夠找到的並不多，可不要彈盡援絕之時，讓你的傭兵變成大刀隊，來個一把刺刀闖天下。至於槍枝的種類，筆者玩到目前為止，看來看去不外乎下列幾種：左輪手槍、四五手槍、自動手槍、散彈槍、M14 步槍、M16 步槍，至於衝鋒槍或是突擊步槍等好貨色，則是遍尋不著。除此之外，其它的步兵裝備如手榴彈、催淚瓦斯、防毒面具、鋼盔、防彈背心、急救包、醫療箱…等，倒是應俱全。但筆者還是希望能在遊戲後中段看到更好的「機槍」。

本遊戲的進度是以天為基本單位，當一天的序幕拉起之後，接下來進入的是策略畫面，你將看到一張被分割成六十等份的全島地圖，較亮的是你的勢力範圍，較暗的則歸敵人所有。你可以僱用原住民當作守衛來防守自己的領地，在此畫面調派佈署，個區塊（Settor）最多可以派駐八個守衛，他們將會自行巡邏並攻擊敵人。另一種重要的雇員是採樹汁工人，他們所採下的樹汁經過提煉之後賣出所得到的金錢，就是主要的資金來源。採樹汁工人只能派駐在有突變樹種的區塊。這些原住民雇員也和傭兵一樣，每天都要支付薪水，而且還會受到士氣影響，如果你戰鬥順利，每天都有源源不絕的人上門，不愁雇不到人；如果連連慘敗，這些現實的傢伙會見風轉舵地掛冠求去，就算有錢都雇不到半個人。當然了，重賞之下必有勇夫，若將薪水提高，還是有些人願意加入你的陣營。

接下來，兄弟們也該出場了，進入小組畫面，就能看到所有隊員的屬性資料，你可以在此調派手下傭兵，決定誰該出勤。出任務之前，記得先檢查一下裝備是否帶齊，遊戲將隊員身體各部分劃成數個裝備欄位，裝備只能擺在相關的位置上。例如防毒要戴在臉上、防彈背心要穿在身上…除了身體欄位之外，隊員野戰服上的口袋也可以塞一些東西，最多可以塞五件，視口袋數而定。本遊戲所有的物品都有其損壞度，一些裝備在長期使用後會逐漸磨損，必需要具有維修技術的隊員保養，才能隨時使用。此外，還可以將兩樣物品組合在一起，例如手槍可以加上滅音器、步槍加瞄準鏡或是將空瓶、破布與汽油組合成汽油彈。營區還有個儲藏庫，所有未帶在身上的裝備物品都會存放在那兒，傭兵可以自由地將裝備放進去或是取出來，最好在此時就決定好要帶什麼



這傭兵身上有不少好貨，但是身價也不低。

老板有時候會來囉唆幾句。

裝備，一旦進入戰術畫面，可就不能回來拿了。至於留守在營區的傭兵除了休息之外，還可以從事裝備保養或是接受訓練，如果醫療技能夠高的話，還能夠醫療受傷的隊友。

JA 的戰術畫面是採用類似創世紀六代的俯視斜3D 結構，操作方式則是滑鼠與鍵盤併用。但此遊戲一鼠在手並不能夠操作所有的功能，有些特殊動作，必需先按住某鍵不放，再將滑鼠游標移到目標處按下按鍵。遊戲中此類操作不少，若沒有手冊在手，還真摸不著頭緒。戰鬥進行則是即時與回合制交錯方式，當本區沒有敵人時，採用即時式，隊員可以自由地行動，但時間會不斷流逝；一旦進入敵人控制區段或是遭受敵襲，立刻就切換成回合制，隊員的活動能力被轉換成行動點數，每作一些動作就要耗費若干點數，一旦所有人行動點數用完，就只能結束此回合，換成敵方行動，如此雙方分別行動，直到任一方被消滅或是撤退為止。敵人的 AI 還不算太笨，不但會自行尋找掩蔽物，有時還會互相掩護。此外，此遊戲還有索敵的限制，敵人要在視線範圍內才能看得到，你可以讓傭兵摸到被發現敵人的背後偷襲，但一不小心則是你的隊員挨冷槍，這種互相搜索的刺激過程也是此遊戲樂趣的主要來源。

戰場上除了敵人之外，還潛藏著許多危機，最常見的是地雷以及藏在木箱中的炸彈，甚至傭兵在涉水時還可能遭受巨鱷攻擊。還好地雷可以使用金屬探測器偵測出來，疑似藏有地雷的地方會用藍色小旗標明，你可以讓具有爆破技能的隊員前往解除。在有些場地，敵人還會事先在橋上裝好炸彈，等待適當時機引爆，若你的隊員正好在橋上，馬上就



傭兵發現敵蹤。

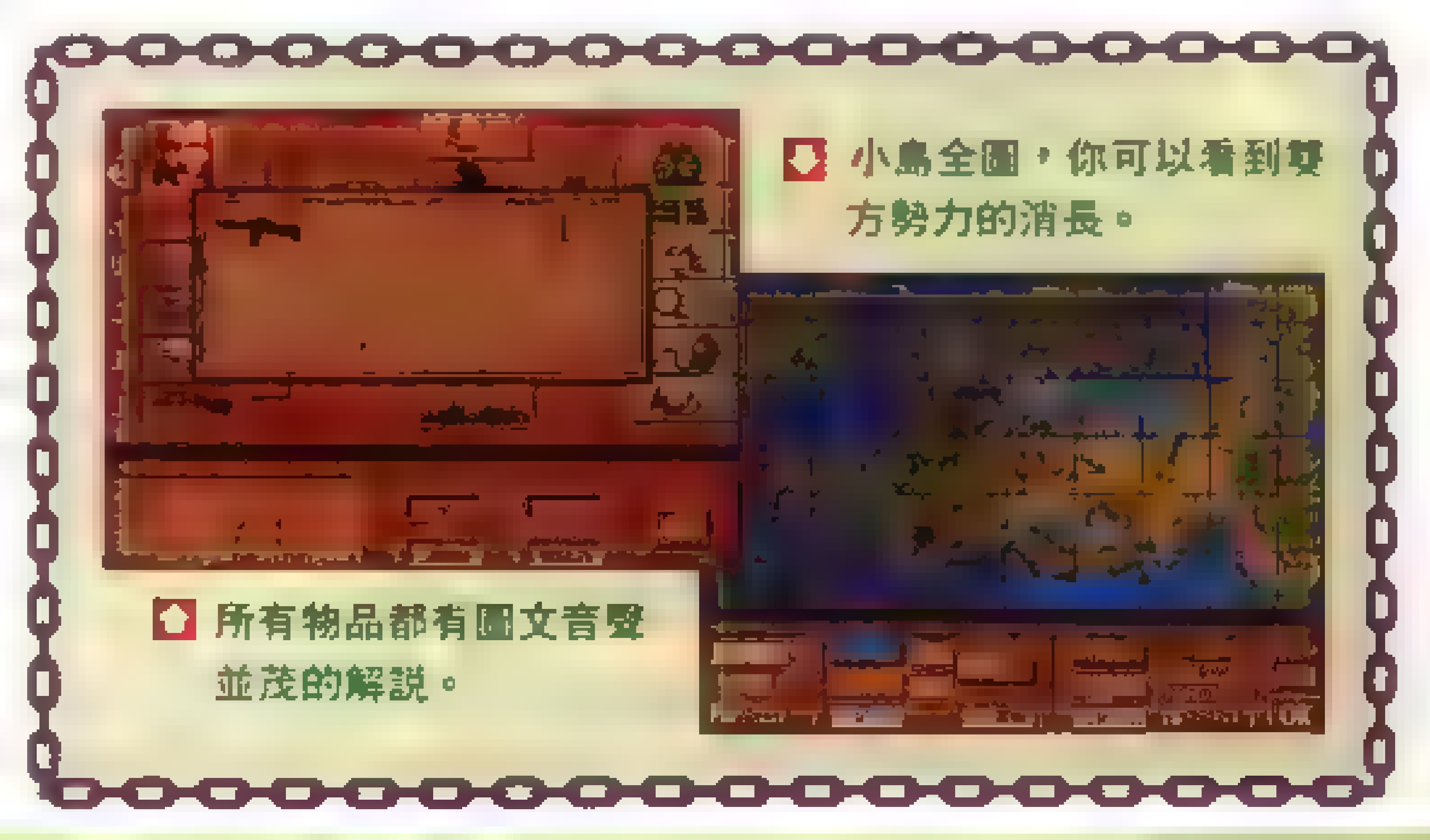
步槍對射比勇猛。

中彈倒地魂歸天。

當你進入新的地圖，未知處是一片漆黑。

被炸飛到九霄雲外。另一個比較棘手的是內有敵人防守的建築物，如果大門深鎖的話，必需要找有開鎖技能的隊員先把門打開，再一擁而上肅清屋內的敵人。運氣不好的話，門一打開就滾出枚手榴彈，然後你的隊員就…結伴歸西去也。當所有敵人都被消滅，遊戲又切回即時模式，若等得不耐煩的話，還可以壓縮時間，使遊戲進行速度加快。直到夕陽西下，今天的戰役也告一段落，電腦會列出成績，老板也會出來獎勵一下，表現不錯的隊員，屬性點數還會有所提升。然後大伙可到營區補足睡眠，迎接明天的戰鬥。

總之，JA 是個具有相當水準的遊戲，雖然號稱具有 RPG 要素，但劇情性稍嫌薄弱，倒不如把它當成一個設定詳盡的單兵戰鬥策略遊戲來得恰當。此外，這遊戲入手不易，初期設定太過煩雜，但是你如果能夠撐到遊戲中期，將會發現它真正吸引人之處。



小島全圖，你可以看到雙方勢力的消長。

所有物品都有圖文音聲並茂的解說。

1995

消費性育樂多媒體展

CONSUMER EDUTAINMENT & MULTIMEDIA

SHOW

主辦單位　中華民國資訊軟體協會(CISA)

展出日期　八十四年七月一日(星期六)至七月五日(星期三)

展覽地點　外貿協會松山機場展覽館全館(台北市敦化北路340號)

多媒體(MULTIMEDIA)／光碟節目(CD TITLE)

電視遊樂卡帶(TV GAME)／專業媒體書籍

電腦休閒軟體(PC GAME)／電腦輔助學(CAI)



歡樂大獎摸彩活動／虛擬實境技術展示

偶像明星與您同樂活動／免費專題研討會

來就送『採購指南』CD片／試玩活動



特約翻譯高手

不管您是某某大學高材生，某某大專的高校生，還是某某醫學院的苦學生，只要您英文的功力一級棒，聽、翻、寫都只是小 Case，那恭喜您！您的一隻腳已經踏進生財之路了。至於另一隻腳要如何踏進來呢？請看下面說明.

一、應徵所需相關資料：

1. 個人簡歷。
2. 目前使用之電腦配備。
3. 英文自傳。
4. 方便與您聯絡之時間與方式。

二、相關事項：

工作地點：桌前、床上、西餐廳、泡沫紅茶店或是您的 SWEET HOME，我們都不會有意見，最好附近有郵局。這是我們的一點建議。

工作時間：朝九晚五？三更半夜？由您自選，不過要來得及交稿。

待　　遇：錄取後，文章一經刊出必有稿費，而且在任期內軟體世界雜誌完全看免錢的。如果您已是訂戶，我們也會自動延長您的期數。還有神秘禮物？？？……

三、聯絡方式：

請將第一項所需之相關資料以郵寄方式註明應徵字眼逕寄高雄市三民區民壯路 63 號

軟體世界雜誌社，編輯室　陳道　收

誰來挑戰？



/Proman

什麼是 DOS Extender

自從 MS DOS 這一套作業系統於 1981 年代的初期誕生以來，其不知不覺的，竟然也經過了將近 15 個年頭了，在早期而言， MS DOS 的設計規格，其最大 640K Byte 可供使用的傳統記憶體，已是一個相當龐大的記憶容量了，試想著在當時仍是相當廣泛流行的 APPLE Ⅱ 電腦，在其最大可供使用的記憶體上，也僅僅只有 64K Byte 的空間而已，則以 MS DOS 所可提供的 640K Byte 記憶體，又怎麼能不說 MS DOS 已算是一套設計觀念相當前衛的作業系統呢？也因此就當時大部份的各類應用程式來說， MS DOS 已經可以滿足了各方面的需求了。

但隨著時光的飛逝，其硬體及軟體在技術上大幅的不斷進步與革新，導致了各類的電腦應用程式在功能設計上的日漸複雜與多樣化，連帶影響的也使得其軟體在記憶體的需求上，不斷的日益增加，尤其對於需要處理大量圖形化資料的各式軟體，例如電腦輔助繪圖（ CAD ）及遊戲等程式而言，其在記憶體不敷使用的情形上，更較一般軟體來的明顯，而漸漸的 MS DOS 所能提供的 640K Byte 傳統記憶體，已經不能滿足這些程式的需求了，在過去 MS DOS 引以為傲的 640K Byte 最大可用傳統記憶體，就今日而言，竟反而成為了 MS DOS 一個相當要命的致命傷了。

雖然自從 MS DOS V1.0 在 1981 年推出之後，也陸陸續續的推出了許多新的版本（目前最新的版本，已經為 V6.22 版了），但是在這些新版本上，其 MS DOS 本身的架構，並沒有做出明顯的大幅改良，依舊是一套依循 8086/8088 CPU（在 IBM 於 1981 年推出的 IBM PC 便是以它們為 CPU，而這二顆 CPU 的最大定址能力均為 1M Byte）規格，所制做出來的作業系統， 640K Byte 傳統記憶體的限制，即使在 MS DOS 的最新版本之上，仍然是依舊存在著。而造成 MS DOS 必須背負著極為沉重歷史包袱的原因，是因為 MS DOS 開始規格確定且推出以來，其間依循著 MS DOS 所製作出來的應用軟體，數量上可說相當龐大的，因此每當 MS DOS 在推出新版本時，在基於必須確保使得這些依循舊版本 MS DOS 規格所製作出的眾多應用軟體，亦能無須經修改，就能在新版本的 MS DOS 執行，因此其在架構上，就不能夠有太大的變更，以免造成無法和舊版本 MS DOS 規格相容的窘境產生，所以雖然時至今日，硬體的發展上，在 80286 、 80386 、 80486 及 Pentium 等 Intel 新型的 CPU 上，已經沒有了早期 8086/8088 CPU 所特有的 1M Byte 定址空間限制，但卻由於這些新式 CPU 的強大定址能力，其必須在 CPU 進入保護模式的作業系統後，方才得以發揮出來，因此對於 MS DOS 這套真實模式的作業系統而言，新式 CPU 強大定址能力所帶來的好處，是極為渺小而無用途的。

但隨著 MS DOS 在架構上的無法改變，而在許多軟體的執行需求上，又極需要龐大的記憶體來供其使用，使得 MS DOS 的 640K Byte 可用傳統記憶體，已經再也無法滿足各方的需求了，對於 MS DOS所能提供的記憶體，不敷應用程式使用的



這一個迫在眉睫的老問題，勢必要有一個解決之道，因此一些軟體及硬體的廠商便開始著手於研究其解決之道，終於在 1985 年時，由 Lotus、 Intel 及 Microsoft 所合作的 LIM EMS 擴充記憶體規格終於問世，而隨後在 1988 年， Microsoft 又聯合了 Lotus、 Intel 及 Ast 等數間大公司，製作了 XMS 延伸記憶體規格，而也由於這二個以解決 MS DOS傳統記憶體不足的擴充規格前後陸續的誕生，使得程式設計人員可以暫時著忘記 MS DOS，其 640K Byte 束縛所帶來的痛苦與不便，彷彿一時之間 MS DOS 又重獲了生機，記憶體不足這個老問題似乎也得到了一個舒解的機會。

不可否認的，自從 EMS 及 XMS 這二個可增加 MS DOS 可使用記憶體的規格誕生以來，它們的確是能夠有效的解決 MS DOS 長久以來記憶體不敷使用的老問題，在這一方面的貢獻上，其締造的功勞是絕對不容抹滅的，雖然時至今日， EMS 及 XMS 這二個記憶體規格，依然被人們所廣泛使用著，但是有一個很可惜的一點， EMS 及 XMS 這二個擴充 MS DOS 可使用記憶體的規格，它們只能算是一個治標的方法，並不是一個治本，而能使 MS DOS 在記憶限制上，完全徹底的解決方案，充其量來說，這二個規格只能說是一個增加資料儲存空間的間接方式，對於因軟體功能不斷加強，所導致程式碼急遽增加的新問題，並無法加以解決，且對於已經漸漸廣泛被使用的各種 Intel 新式 CPU ，如 80286 、 80386 、 80486 及Pentium 而言，其強大的定址功能及可突破 64K Byte 區段限制（ 80286 為一顆 16 位元的 CPU，即使在保護模式下，依舊有著 64K Byte 的區段限制）的優越特性，若是再依然著為 MS DOS 下，640K Byte 的傳統記憶體及 8086/8088 CPU 規格所遺留下來的真實模式 1M Byte 可定址空間的限制，則未免有墨守成規，劃地自限而不思長進之處了，因此對於 EMS 及 XMS 這二種依附真實模式的特殊需求所訂作的記憶體規格而言，它們皆是一個很好且有效的記憶體解決之道，但隨著軟體工業的飛速成長，其它們所應完成的歷史任務，已經相當成功且完美的完成了，也正如 MS DOS 的 640K Byte 傳統記憶體一般，其 EMS 及 XMS 所承傳下來的耀眼光榮，亦隨著時代的巨輪的轉動，無情的一點一滴的消逝著，而接下來，若想有效的延長 MS DOS 這套作業系統的壽命，則其未來的希望，應該要著眼在保護模式的身上了，如此一來才亦可望能夠有所成就。

但是即然在"保護模式"下的程式設計，能夠有如此相當多的優點，為何至從 80286 這一顆最先擁有保護模式的 CPU 於 1983 年誕生以來，一直遲遲未有人去大力推展這一種保護模式的程式撰寫呢？歸其相關原因，不外乎就是應用軟體在早期的記憶體需求上， EMS 及 XMS 這二個相關規格就已經夠使用了，使用保護模式的程式設計，實仍無迫切的需要，且 80286 、 80386 及 80486 等這些高性能的 CPU ，在 1990 年之前，仍屬價位高檔的產品，因此在市場上，仍未算是廣泛的被人們所使用，在軟體設計者基於市場的考量下，大都不敢冒然使用保護模式來設計其應用軟體，最後再加上有關保護模式的相關程式設計技術，在那時仍屬起步階段，而不太成熟穩定，這些都是造成保護模式，遲遲無法流行的主要原因。

而最近幾年以來， 80286 、 80386 及 80486 等這些高性能的 CPU 已經是相當的被市場所接受了，再加上後期的電腦大都已經裝配了 1M 以上的記憶體，使用保護模式的程式設計，而引發的市場考量因素，似乎已不再是一個重要的問題了，但是為何在大部份的應用軟體設計時，都已經可能發生了記憶體不足的嚴重問題了，則為何大部份的程式設計師們，在遇到這樣棘手的問題時，卻大都依舊著，喜歡使用 EMS 及 XMS 等規格程式來解決資料儲存空間不足的問題，並使用 Overlay（即當程式碼有被執行到時，才動態載入到記憶體的一種技術）的技術來克服程式碼的問題呢？難道"保護模式"真的如此的時運不濟，而一直無法廣泛流行，讓世人一見廬山真面目，歸其最終的原因，則是保護模式下的撰寫程式技術及開發工具的種類，仍舊是不夠完整的，使得使用保護模式來做為程式執行的應用軟體，在早三、四年前，仍是相當稀少而罕見的。

而在有關保護模式的開發工具，不太完整的情形之下，則對於想要使自己的程式能夠在保護模式下執行的程式設計師而言，其撰寫程式的工作，將變的非常的艱難，光是想要從 MS DOS 執行時的真實模式，切換至保護模式時所須的各項初始工作的理論與煩瑣，恐怕就已經能夠讓不少程式師，興起不如歸去的念頭了，更遑論及進入保護模式後，其記憶體及中斷資源的管理程式的設計的艱難與挫折了；畢竟有關保護模式中各項資源管理工作，應該是屬於作業系統的事情，不應該把如此沉重的任務，由應用軟體的程式設計師們來承受，它們應該要由撰寫作業系統的系統工程師們來傷透腦筋的。

不幸的， MS DOS 在沉重的歷史包袱下，若想要期望 Microsoft 公司會將其 MS DOS 改為保

護模式版本的作業系統，我想可能在短期之內，這個願望恐怕難以實現的；但是是否因此所有的程式設計師們，就真的如此甘願一直和 MS DOS 揹負著沉重的歷史包袱，而不思其解決之道呢？我想這個答案絕對是否定，正所謂"山不轉，路轉"的道理，便有一些專攻保護模式程式設計的工程師和廠商，想到了一個好方法，即然 Microsoft 公司無法提供一個可管理保護模式中各項資源的作業系統，則他們不如撰寫一個可擔任起 MS DOS 下的真實模式與保護模式間橋樑的小型作業系統，而當這個小型作業系統於 MS DOS 下的真實模式被執行後，它便會將 CPU 從真實模式執行環境下，切換至保護模式的執行環境，並規劃好保護模式中各項所需的作業系統環境，及保護模式中各項資源的應用，而如此一來，對於所有 MS DOS 的使用者而言，他們不須更換一套嶄新的作業系統，也不需要外掛任何驅動程式，彷彿就如同執行一個傳統 MS DOS 的執行檔一般，就可以享受到"保護模式"下各類高品質的應用程式了，不會有任何操作上的困擾，而對於想要進入保護模式執行環境的應用程式設計師來說，則他們只要對保護模式的程式設計有一基礎性的了解後，便可專心的致力於本身應用軟體的設計了，不必再為管理保護模式的程式設計，搞得精疲力盡了，因為這所有的一切，都有這一些專門廠商所設計出來的小型作業系統，為您完成了這些擾人的工作，您只要就如同從前撰寫 MS DOS 真實模式的程式一般，便可將您的程式邁入保護模式的領域了，不再為 1M Byte 最大可定址空間限制所困擾了。

而在上段文中所述，可幫不少程式師一圓保護模式夢的神奇小型作業系統，在電腦界中有一個專門的名稱來稱呼它，稱之為DOS Extender，這個DOS Extender的最主要工作有模式切換，記憶體及中斷管理等，在一些較特殊的DOS Extender上，更有支援模擬 Windows 及 Windows NT 函數使程式設計者在保護模式下，有更大的彈性及更多資源可供應用，及 Multi-Thread（為 Windows NT 上的特色，偏向多工的運用）等特色，而因為DOS Extender 所帶來的便利及可移植性（在新型的作業系統上，例如 OS/2、Windows 及 Windows NT 等，它們本身便是一種執行在保護模式的作業系統，因此在依DOS Extender所設計的應用程式，其大部份的應用程式都可不須修改就可在其 DOS Box 下執行了，只是其DOS Extender只完成一些簡單的工作後，便轉由這些作業系統來接手剩下來的管理工作了）。因此我想未來，若您的程式不想打算以 OS/2、Windows 及 Windows NT 為執行的作業平台，而仍舊著依 MS DOS 為主，則邁向使用DOS Extender之路，將是您所必須選擇的路，"DOS 不死"的理論，也將因此延續下去。

DOS Extender 的工作原理

其實光就"DOS Extender"這一個術語的英文字意上看來，我們就已經不難了解到，所謂的 DOS Extender，其必定是一種基於舊有 MS DOS 架構上，而所延伸出來的一種變通方法，因此就以 DOS Extender 的工作原理與流程來說，其依然和 MS DOS間有著相當程度的關係，在整個 DOS Extender 的系統運作下，還是有遵循著原有 MS DOS 中的各項規格，如 BIOS、MS DOS、DPMI、VCPI 及 XMS 來輔助DOS Extender來完成工作的。

而即然DOS Extender並無法完全捨棄舊有 MS DOS下，所擁有的各項資源，又要當應用程式執行於保護模式時，暫時取代 MS DOS 的地位，充當一下保護程式中，系統監督者的角色，因此在即要有革新的突破，又要想辦法保留住原有 MS DOS 下所可能提供的各項資源，則在 DOS Extender的設計上，勢必定要採用一種折衷的方法，使DOS Extender在這兩方面上，能有一個兩全其美的解決之道，在此我們也就不難清楚的了解到，為什麼DOS Extender會被定位成一個中間者的角色，因為它正是夾在 MS DOS 下的真實模式與保護模式之間來取得平衡點，所產生出來的一種新技術。

然而要擔任起一個中間者的角色，倒也並不是那麼容易的事，DOS Extender在許多方面為了顧及和舊有 MS DOS 的共存性及方便性上，便無法採用全新的做法，依然還是得依照 MS DOS 下各種舊有的方法來做，但在這一個大前提之下，對於已經具有部份作業系統功能的DOS Extender而言，實在有相當的限制，因為不論是那個作業系統，其必定在系統被起動後，便已經取得了整個系統的控制權，這對於它不論在記憶體管理及執行程序上



，都有著無比的便利，可是在DOS Extender上就不是處於如此情況了，它既無法在系統啟動後，便取得控制權，又不可無理的叫使用者，一定要做某些特定的事，來方便它取得控制權，因此DOS Extender在處於這樣的環境下，第一件事便是要如何能夠，順利的取得系統控制權，又要讓使用者不會覺得不便，彷彿在執行舊有 MS DOS 的程式一般，絲毫不會感覺到DOS Extender的存在。

而為了要達到這一個目的，DOS Extender的廠商們便想到了一種方法，那便是它們何不採用前導程式的做法，使DOS Extender能夠比需要保護模式環境的應用程式，先被 MS DOS 所執行，以便由原來的 MS DOS 取得系統控制權，然後等它們完成了各項起始工作及進入保護模式後，由它們來載入應用程式，並且執行它們，彷彿就如同 MS DOS 在載入及執行真實模式的程式一般。而在等應用程式結束了工作後，它又會還原各項環境，使MS DOS能夠從新的取得系統控制權。在採用了這種前導程式的方法後，在操作上便不會帶給使用者，任何的不便與困難，而在系統控制權的取得方法上，也得到了一個完美的解決之道。

而在各位讀者了解到DOS Extender是一種前導程式的觀念後，接下來的工作原理的解說上，就不再那麼的艱難了，既然DOS Extender是一個前導程式，則想要使DOS Extender能夠比應用程式先執行的方法，則有二種方式，第一種方式，便是把應用程式當成了一個資料檔，而當使用者想要執行這一個應用程式時，實際上所要執行的為一個DOS Extender，然後再把應用程式的那一個資料檔名稱，當成DOS Extender的參數來告訴它，所要執行的程式為何，如此一來便可順利的完成執行工作了。在市面上採用這種方式的 DOS Extender，有 Phar Lap 及 Ergo 的 PLX 或 EXP 等檔案格式。

雖然第一種方式，已經是相當方便了，但若可以再把DOS Extender和應用程結合在一起，或則由應用程式自動去呼叫DOS Extender，那不就更加方便嗎，於是第二種方式，便是使用類似 Windows 或 OS/2 的執行檔方式，來達成這一個目的，若您曾經在 MS DOS 下執行過 Windows 的程式，則您一定會發現到，那一個 Windows 的程式，居然會告訴您，該程式必須執行在 Windows 下的訊息，而究竟 Windows 的程式是如何做到此項的呢，其實這都得歸功於此類程式檔格式所賜，在 Windows 及 OS/2 的執行檔格式上，其共分為二個部份，一個為前導格式（ Stub ）部份，而另一個則為程式主體部份。當此類格式的執行檔在 MS DOS下被執行後， MS DOS 就只會執行到 Stub 部份的程式，而此 Stub 程式，大都只印出錯誤訊息後，便放回到 MS DOS 下了，但是當這類執行檔在 Windows 下被啟動後，其 Windows 會自動跳過 Stub 部份，而像載入主程式部份來執行，因此由上所述，我們會發現在這類的執行檔格式，滿符合DOS Extender在工作的需求，我們便只要把 Stub 換成了會自動載入DOS Extender的小程式，或乾脆把 Stub 換成 DOS Extender，便可以達到單一執行程式的目的了，讓使用者完全感覺不到 DOS Extender 的存在了，而由於這種方式的便利性，目前市面上大部份的 DOS Extender 都已經使用這方式較多。

當DOS Extender藉由前述二個方法的任一種被 MS DOS 啟動後，接下來的工作，便是要檢查在啟動它的電腦系統中，是否已經有了其它保護模式的管理程式，如DPMI 、 VPCI 等保護模式的伺服程式（ SERVER ）或 XMS 這類記憶體管理程式，若有時，則 DOS Extender 便會設法和這些已存在的程式來互相溝通，以達到藉由它們的協助，來完成進入保護模式及管理資源的工作，反之若系統本身並沒以有這些特殊程式的存在，則 DOS Extender 將自行載入屬於本身所提供的管理程式，來完成和DPMI及VPCI HOST所可達到的各項工作，一樣可使得DOS Extender進入保護模式，並且有效的管理各資源。

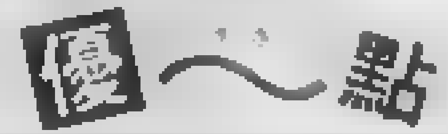
等到DOS Extender完成所有的準備工作後，便將 CPU 的執行模式，由原 MS DOS 下的真實模式，切換至保護模式，並且開始載入應用程式的資料與程式碼，將其安排各個適當的記憶體後，便將執行權由DOS Extender上，轉移至應用程式的執行碼上，而整個DOS Extender便轉入幕後工作，擔任起類似 MS DOS 般的管理者角色，以便當應用程式需要某些系統服務，如記憶體管理、中斷操作及呼叫舊有真實模式 BIOS 、 MS DOS 等程式時，DOS Extender能夠順利完成這些需求，最後當應用程式結束了執行流程後，此時 DOS Extender 又會重新獲得執行權，將一些為了保護模式所準備的各項環境，還原至 MS DOS 可執行的環境，並再次將整個系統的控制權，歸還到 MS DOS 手上，結束了整個DOS Extender執行過程。

而在經過了上述的解說，我們也可以了解到，其實DOS Extender是一種在執行時期才會發揮作用的程式，因此對於開發工具而言，只要它能產生

DOS Extender 可接受的執行檔格式，便可以達到支援DOS Extender的目的，而這也就是為什麼DOS Extender 可以在短期之內，便可以有不少可提供開發的工具的原因，因為這些開發工具或DOS Extender 的廠商，只要使用原有且普遍的Windows 或 OS/2 格式，就可以支援 DOS Extender 程式開發了，則對於開發工具的廠商，並無須經任何修改，就可以多支援一項執行平台，則他們又何樂而不為呢？而對 DOS Extender 廠商而言，既然原有 Windows 及 OS/2 的開發工具已經不少，則他們當然也就不必擔憂沒有人去支援它們了，這對於他們推行 DOS Extender 時，就有了不少的助益了。

使用DOS Extender的優缺點

凡事大千世界中的諸事萬物，其必定有優缺二面，而DOS Extender 也是如此，不可能它僅有眾多的優點，卻無半點缺陷的，也因此在您決定選擇使用DOS Extender 做為您的執行環境時，您也應該要了解到DOS Extender 能夠為您帶來的利益有多少，而所引發的缺點有那些是您應該小心注意的，正所謂的"知彼知己，百戰百勝"的道理，也不就是如此嗎？唯有您真正了解它的優缺面，您才有可能將它的功能發揮到極緻。



①減化設計保護模式的程式困難。以往在DOS Extender 尚未問市之前，若程式師想要撰寫一個執行在保護模式下的程式，則其必需要自己去撰寫有關模式切換及資源管理等系統程式，彷彿要為自己的程式寫一個屬於自己專用的 DOS Extender，如此一來，將使得保護模式下的程式設計，變得困難萬分，而無法被廣泛接受；再者可能您這個為自己所訂作的DOS Extender，其在穩定性和相容性上，可能會有所問題（畢竟 DOS Extender 的設計，有關係到複雜的作業系統理論，因此其中的設計難度是可以想像的）。但自從有專業的廠商，推出各式的DOS Extender 後，則上述所提之各項問題，都將得到解決；由於 DOS Extender 已經由專業廠商為您設計完成了，因此當您想要設計保護模式下的程式時，您不再需要去負責保護模式管理程式的複雜理論，與那些煩人的實務設計了。您只要專心於應用程式的撰寫，使用您所熟悉的電腦語言來設計它們，如C、Pascal、Clipper、Fortran 等（當然要這些編譯器有支援 DOS Extender 方可）。由於這些專業的 DOS Extender 都是由在於保護模式上的實務設計，學有專長的人來設計這些DOS Extender，因此在產品推出到市面之前，絕對會經過嚴格測試及修正，因此其穩定性及相容性上，大都有不錯的表現，應用程式的設計者，不需要再擔憂到這個問題了。

②可徹底發揮 80286、80386、80486 及 Pentium 等高效能 CPU 在記憶體存取上的能力。在以往這些新式 CPU 執行 MS DOS 時，其 CPU 的執行模式是處於真實模式或虛擬模式（V8086，是 80386 及更新式的 CPU 才有的模式，可使 CPU 模擬出數個 8086 的模擬環境；當您執行 EMM386 或從 Windows 上開出 DOS Box 時，則 CPU 便會處於此模式之下），因此其 CPU 在定址的能力上，會受到 8086 規格所遺留下來的 1M 可定址空間的限制，因此將使得這些新式 CPU，只是被當做一顆更快速的 8086 CPU 而已，其強大的定址功能並未被廣泛的發揮出來，實在相當可惜。然而自DOS Extender 問市以來，它會將您的程式載入至保護模式下執行，讓您的應用程式享受到保護模式下，優越記憶體的定址能力，使您的程式碼即使已經大於 640K Byte，在不需要使用任何Overlay 技術，亦能順利的被執行，且在所有可定址的記憶體範圍上，在 80286 CPU 中可達到 16M Byte，而 80386 CPU 上更可高達 4G Byte（1G Byte=1024M Byte）之譜，若在配合著虛擬記憶體的使用，則更可以使總共可使用記憶體的總數，遠大於 16M Byte 及 4G Byte 等範圍。因此唯有借助著DOS Extender 的幫助，使得您的程式執行在保護模式之下，才可以使您的程式執行在這些新式的 CPU 時，能夠徹底發揮出它們所應有的功能。

③更安全的作業環境。由於所謂的保護模式，事實上是一種針對多工執行環境所加以設計出來的作業模式，因此在 CPU 本身設計上，有許多是幫助作業系統監督整個系統是否正常運作的額外功能，防止因某個應用程式的不正常存取記憶體或硬體 I/O，而導致整個作業系統的崩潰危險，妨害到其它正常運作的應用軟體。關於保護模式的這項特色，若您曾經執行過 Windows 或 OS/2 等保護模式



上的作業系統，您便會發覺到在這些作業系統上，當您不小心執行了一個原本在 MS DOS 下會當機的應用程式後，Windows 或 OS/2 在執行到不正常運作的部份，它們均在螢幕上發出訊息，告訴您這一個應用程式已經不正常運作了，並且作業系統會強迫中止該程式的繼續執行。這些作業系統之所以會有如此強大的控制權（其實這一項功能，也是一個良好的作業系統，所應該要具備的能力），完全是藉助於保護模式下，強大的系統監督力所賜。當我們藉由 DOS Extender 的幫助來進入保護模式的領域時，DOS Extender 這套小型作業系統，其亦會善用保護模式的這項優點，擔任起您的應用程式的監督者角色，維持整個作業系統的正常運作；當您的應用程式在執行時若發生了不正常的操作，如非法的記憶體存取動作等，則 CPU 便會產生例外中斷（EXCEPTION INTERRUPT）來通知 DOS Extender，請它有效處理此一危機，防止整個系統的崩潰；而當一般 DOS Extender 在處理這種情形時，它大多會強制中止您的應用程式繼續執行，並列印出引發出這次危機時，當時 CPU 內部暫存器中所有的值爲何，以供您參考之用，最後 DOS Extender 便會將整個系統控制權歸還給 MS DOS，回到 MS DOS 的提示符號（X>）下，使防止了整個電腦當機的危機了。DOS Extender 此舉帶來的好處是顯而易見的，對軟體開發者而言，可了解到他的程式發生了什麼問題；對該軟體的使用者而言，則可知道發生了什麼事了，不會有當了不知所謂的事產生。因此 DOS Extender 對於系統在安全性上所帶來的好處，是絕對明顯易見的。

④實現許多新式作業系統所擁有的特色。在某些 DOS Extender 產品上，其除了幫應用程式執行在保護模式下，及擔任起各項資源的管理者與監督者外，它們還提供了許多嶄新作業系統才擁有的功能；使得以往只能在先進作業系統上才能享受的各項先進設計，亦能夠在 MS DOS 這套真實模式下的傳統舊式作業系統上予於實現，而這都完全得拜 DOS Extender 的優越設計所賜。一般而言，大部份 DOS Extender 所額外實現的新進功能爲穩定作業系統架構（上述優點③，爲一個先進作業系統所應具有的基本功能），VMM（DOS Extender 會使用硬碟空間來模擬記憶體，使得實際可供使用的記憶體空間，可以大於硬體實際所配置的實體記憶體）及模擬 Windows 和 Windows NT 上函數的功能（使得多工及 DLL 等 Windows 上所擁有先進功能，可在 MS DOS 上被享受到了）。



缺～點

①需要使用較特殊的開發工具，方可以進行開發以 DOS Extender 爲執行環境的各式應用軟體。由於藉由 DOS Extender 的幫助，而進入保護模式的領域，是屬於近些年來，才被廣泛的接受與流行的新式技術；且因 DOS Extender 是一種較爲特殊方式的變通方法，其不論在於程式碼的產生與執行檔的格式上，均和一般不太相同，即不屬於 DOS 的方式，也不和 Windows 的方式完全相同，而是這二種方式的結合體。因此在一般市面上，所較爲人們所熟悉的大部份編譯器，大多沒有支援 DOS Extender 的程式開發。所以當您想要發展支援 DOS Extender 的應用軟程式時，若您所現擁有的編譯器，均爲純 Windows 或 DOS 等正統的發展工具，則您可能需要去想辦法取得一套有支援 DOS Extender 開發的程式編譯器，如 Watcom C/386、High C/386 及 Borland Pascal V7.0 等。或者使用一套有支援您現有編譯器的 DOS Extender，例如 Phar Lap 的 TNT（支援 Borland C++ V4.X 及 Microsoft Visual C++ 32 Bit Version，及 Blinker V3.X（支援 Borland C++、Clipper、Force…等）。

②可供使用的各程式館及輔助開發工具非常少。在以往的 DOS 或 Windows 等這些較爲流行的作業系統上，由於它們是屬於一種較多人使用且正式的執行平台，再加上這些作業系統，早已經問市很久，在技術上都已趨於穩定，因此大部份在市場上，所可以輕易買到的各式程式館或輔助性的開發工具，大都有支援 DOS 及 Windows 這二個版本。然而由於 DOS Extender 的風行是近幾年了事，再加上各家所推出的 DOS Extender，都有著不同的控制方法，因此這也導致了其發展時可供使用的資源相當少的原因。所以在您決定發展以DOS Extender爲執行環境的應用程式時，您應該要知道它的發展資源是很少的，大部份的各式工作都有賴您自己來完成。這一點是您所可能必須認知的心理準備。

③限制可執行電腦的種類。由於 DOS Extender 是一種依賴 CPU 特殊執行模式所完成出來的一個特殊產品，因此它與電腦的 CPU 的型號上，便有著極爲密切的依附性，直接的也就限定了可執行 DOS Extender 的電腦 CPU 種類。因此在您決定使用 DOS Extender 來做爲您應用程式的執行平台後，您就必須要有一個領悟，它們將被限定只能在某種型號或更新式的 CPU 上執行。一般而言，



依DOS Extender的種類來分，16 BIT保護模式下的DOS Extender可在80286及新式的CPU上執行，而32 BIT保護模式下的DOS Extender，則需要80386或更新式的CPU才有支援。

④特殊程式設計技巧的使用，雖然藉由著DOS Extender的幫助，我們得以擺脫了舊有真實模式的種種限制，但由於進入保護模式後，進是完全獨立且新式的執行環境，因此當您的程式執行在此模式下時，唯一可提供支援及服務的程式，就只剩下了DOS Extender了。雖然DOS Extender在一般設計上，均會支援AUTO-PASS（當您的程式呼叫中斷服務或硬體產生中斷時，DOS Extender會視情況，在真實模式及保護模式中切換，以完成所須的工作）及加強了某些DOS或真實模式下的服務中斷，但這些還是不太足夠的，畢竟在真實模式上可用的資源實在太多了。因此當在使用DOS Extender時，在某些情況下，就可能必須要藉由一些特殊的程式設計技巧，來使用這些資源了；尤其對於有關遊戲程式設計的領域而言，更經常要使用到這些特殊技巧來幫助程式運作。但是不幸的，DOS Extender會隨著不同廠商，即有不同的控制方法，因此在技巧上，也就有所不同，而且非常地難以取得。所以當您在使用一套DOS Extender時，您可能就必須用一點心，在這些特殊技巧的摸索上了。

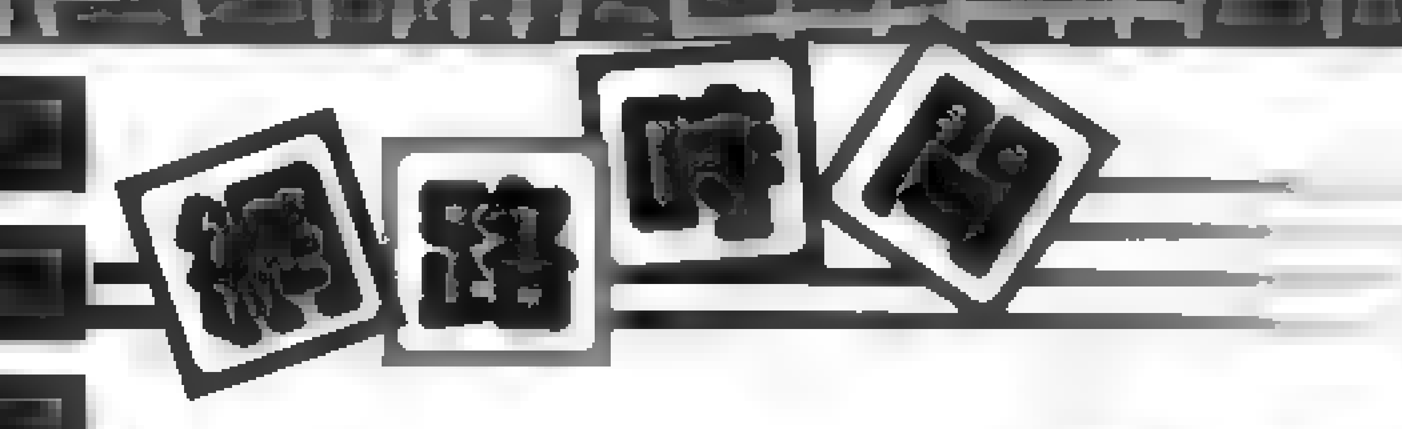
DOS Extender的版本

既然我們已經知道了DOS Extender是一種使用CPU特定工作模式，來達成工作目標的特殊應用程式，因此我們實在不難想像到，DOS Extender與CPU間的依附性，有著多麼密切、不可分離的關係了；而也正由於它們彼此間的緊密依附性，使得DOS Extender在不同型號的CPU上，也有著彼此不同的版本，以應付因各型號CPU所提供的執行環境不同，所導致的各項差異了。

目前在DOS Extender的版本上，共分為16 Bit及32 Bit等兩個版本。16 Bit的DOS Extender主要是依照80286 CPU保護模式的規格來加以設計而成的，其最大可支援的定址範圍為16M Byte（因在80286 CPU上，其位址線共有24條，因此其最大可定址空間為2的24次方，為16Mega Byte），但在每一個區段上，依舊有著64K Byte的限制。一般而言，這種80286 CPU的16 Bit DOS Extender，是屬於較早期的產品，目前已經漸漸的趕不上時代的潮流了。但由於目前很多的程式發展系統，大都屬於16 Bit的發展工具，因此在對於那些開發工具，尚未完全轉變成32 Bit的發展工具前，16 Bit的DOS Extender，依舊可能有極大部份DOS Extender廠商所提供著。目前在市面上，比較有名的16 Bit的DOS Extender，有Blinkinc的Blinker V3 X、Borland的PowerPack For DOS、Ergo Computing的OS/286及EDU-16（DPMI16）、Phar Lap 286DOS Extender、Rational Systems的DOS/16M及Symantec的DOSX等。

32 Bit的DOS Extender，則是依照80386 CPU所提供的32 Bit保護模式規格，再加上諸多80386 CPU所新增的特色，而設計出的一個較完善的DOS Extender，由於以往在80286的CPU上，因在其CPU的硬體設計上，有著少許的錯誤考量，使得當程式進入保護模式後，若想要從保護模式下，暫時返回到真實模模式時，有著諸多的困難，而這個問題在80386 CPU中以獲得了解決。而在80386 CPU有著方便VMM管理的記憶分頁管理（Memory Paging），及利於多工環境進行的V8086執行模式等新增特色，這一切都使得32 Bit的DOS Extender，不論在先天及後天的條件上，都要比16 Bit DOS Extender，要來得有利及完善多了。當然32 Bit DOS Extender除了這些優於16 Bit DOS Extender的特色外，其最大能夠吸引人們注意的，還是其4G Byte（在80386 CPU上，共有32條位址線，因此其最大可定址空間為2的32次方，為4G Byte）的強大定址能力，及再也沒有64K Byte區段限制的煩惱了。目前32 Bit DOS Extender已經成了市場的主流，而諸多相關的開發工具，已漸成熟且多樣化了。在提供32 Bit DOS Extender的廠商，共有Borland的PowerPack For DOS、Ergo Computing的OS/386及EDU-32（DPMI32）、Flash-Tek的32 Bit DOS Extender、GNU的Go32、IGC的X AM、Phar Lap的386DOS Extender、Rational Systems的DOS/4G、Salford的DBOS及Symantec的DOSX等產品。

下期待續……



/ SJM，Frank

InterNET國際網路簡介 II

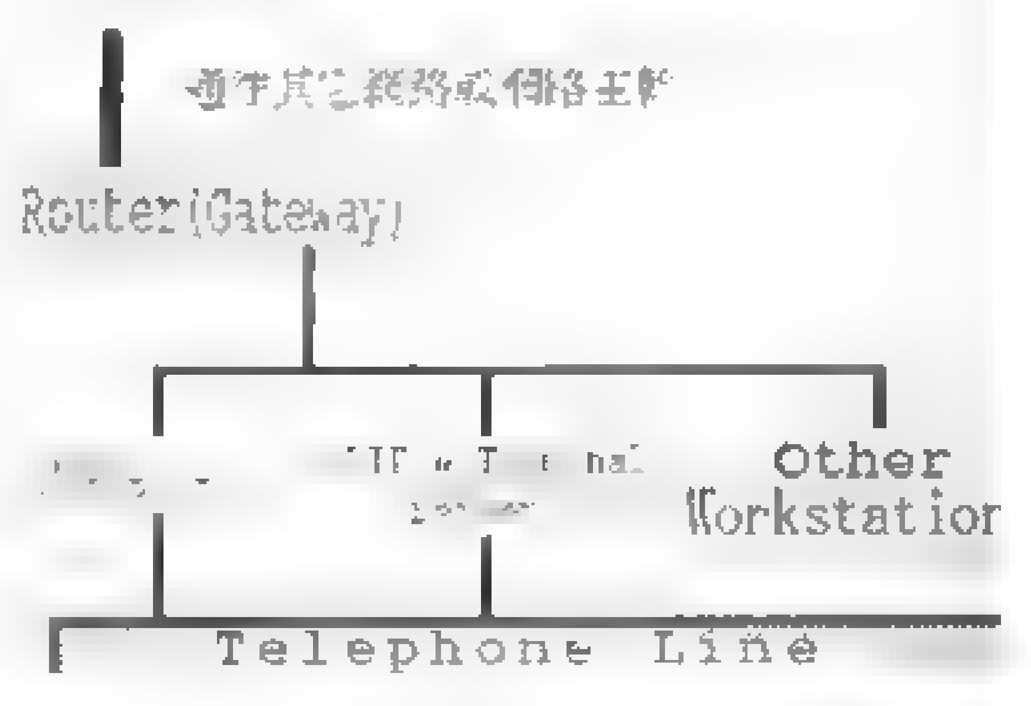
在上一次的文章中，我們提到了各種在 InterNet 上常見的服務，這一次將更進一步地向各位說明如何使用您手上的 MODEM 來進入 InterNet！不過在這之前筆者有得向各位介紹一下些網路的基本常識，等一會才不會出現『有看沒有懂』的慘事……要進入 InterNET 不是那麼簡單的事哦！

InterNet上的基本協定-TCP/IP

前一次大略地說了一下 TCP/IP 的歷史，現在就把實務上的應用介紹一遍。在網路環境上，每部電腦當然要有自己的代表位置，就如同您家裡一定有一個獨一無二的地址或電話號碼一樣，InterNET 所用的 IP（ Internet Protocol ），就是用來定位每一台工作站的，而 TCP（ Transmission Control Protocol ）則是架構在 IP 之上用來確保每一筆資料都被正確地傳收的一個協定。這個協定可以在許多的網路媒介上應用，如：光纖網路，乙太網路， Modem …等等。很明顯的，現在我們遇到了一個切身的問題：InterNET 用的 IP 是如何定址每一台工作站的？它的格式是如何呢？

IP Address 的格式是一個 32Bit 的數字，在各 InterNET 的相關程式上，如果有用到這個 32 位元的數字，為了好記好輸入，我們是用一個慣例：把它分成四段，每段之間用句號隔開，就是長得像這個樣子：xxx.xxx.xxx.xxx，每一個xxx代表一個由 0 到 255 的任意數字。每一部電腦的位址當然是唯一的，如果設錯的話，別人的電腦可能會發生網路錯誤，所以這個 IP 是不能亂設的，目前全世界的 IP 都有專責機構在負責分配。舉個小例子，中央龍貓站的 IP 就是 140.115.83.240，只要 telnet 過來，就可以玩 BBS 了！

分成四個部分的 IP 已經are好記了，可是對於很多人來說仍然很難記，所以在 InterNET 上還有另一種也十分流行的位置表示法，就是 host& domain name，不過在程式中仍會把 hostname 轉換成 IP（這就是用了所謂的 NSLOOKUP 服務）。既然叫做 hostname 了，當然是採用了英文字來命名的，同樣的，每一個 hostname 都對應到一台機器（但是一台工作站可以有好多個 hostname）。接在 hostname 後面的就是 domainname（領域名稱）了，它所代表的就是機器所在的位置、所屬單位，所以只要知道一台機器的所在地就可以很容易地"猜"或者"記"住它的 hostname& domainname 了！解釋一個 domainname 要從後面看回來，因為範圍越大的地域名會放在愈後面，現在有幾個例子：



（一） bbs.mgt.ncu.edu.tw →就是龍貓站啦！從後面看回來的英文名字分別是

① tw →表示台灣的意思

② edu →教育單位的網路

③ ncu →國立中央大學是也！（ National Central University ）

④ mgt →資管系

⑤ bbs →用來做 BBS 所以取名叫 bbs！

（二） whitehouse gov →凡是後面沒有加地域名的，都是代表美國，gov代表政府機構，而 whitehouse 當然代表白宮啦！

地域名稱是加在最後面的，如 jp=Japan，tw=Taiwan 等等，而在前面的通常就是放機器所屬單位的代碼了，「com」代表的是商業機構，「edu」代表教育單位，「gov」是政府機關，「mil」表示軍事單位，「net」爲網路支援機構，其他研究或非營利機構則以「org」代表。

如何用Modem連上InterNET

現在台灣有 個主要的大網路提供有連往 InterNet的能力，分別是：

①SEEDNET：目前只供產業界使用，也就是只接受公司行號的申請。

② HINET：經由 ANSNet 和 InterNET 相連，有消息指出四月以後會以 T1 專線和 SpringLink 網相連，速度將增加不少。

③ TANet：經由美國普林斯頓大學的JvNC Net 和美國連接。

這三個網路在國內分別有專線互相連接。TANet 是不收費的，使用者也多是學生。本文接下來要介紹的服務也都是 TANet 的！

那麼如何用 MODEM 連上網路呢？各網路主幹都是用區域網路卡連接的，所以要用 MODEM 連上 TANet 一定要經由一些伺服器，經由這些主機所接的 MODEM 和網路卡讓你的 MODEM 和 InterNET 相連！（請參考文後附表）

而這些伺服器分爲三種：

① terminal server：就是終端機伺服器，用起來很簡便，只要你有 telix 之類的軟體就可以用了！不過這時你的電腦只是一台終端機，只能和主機間傳文字畫面資料，你所執行的程式也都是在遠方主機上跑的。

① SLIP server：可以分配一個 InterNET IP 給使用者，使用者就可以真正地跑一些網路應用軟體！不過在 DOS 下做得不好！在 Winsock 和 OS2，Linux 上做得不錯！當然，要用 SLIP 是要有特殊程式的（或一套有網路能力的作業環境）！這時 MODEM 的作用就和一片網路卡是一樣的！

③ PPP server：和SLIP Server類似，不過多了一些功能，最重要的是有動態分配 IP 的能力，不用像 SLIP 那樣要用手動更改一堆網路設定…

terminal server 是最省事的啦！只要 telix 拿來，撥通了 server 的電話後，就可以輸入username和 passwd 來 login 了（不過不用緊張，大部分的 terminal server 都不設密碼的！只要直接在 username 打入 guest 就可以用了）！terminal server 提供的網路功能也很少（反正只能傳文字畫面回你的電腦…），除了telnet外幾乎沒有什麼功能了！

至於連到 PPP server 和SLIP server 的軟體有很多種，使用法太多，所以筆者略去不談！不過在以後如果有機會筆者將就 OS/2 Warp 的部分做一個介紹。現在有一套在 DOS 下的古老版本 SLIP 程式，以它做個範例：

①執行 SLIP 把 Com port 模擬成網路卡

②用 telix 連上 slip server，接通後輸入 username 和 password（或者用 guest 當 user name）

③選擇 SLIP，此時會回應一個 IP 給使用者

④離開 telix（不要把電話掛掉的離開法）

⑤把所有的網路設定設好（尤其是要記得把 IP 設成 server 給你的那一個 IP）

注意…這只是眾多軟體中的其中一套而已…所以筆者不再多言…請各位有心玩網路的玩家們多多閱讀網路上的各種連線程式使用心得或是產品的使用說明書！當然，這種看文章的小事交給 telix 來做就好了……筆者在此要談的是更重要的：網路設定！請參看《網路架構簡圖》，當使用者由 MODEM 接上 SLIP 時，就要在網路程式設定好正確的設定值，否則會造成跑不動的情況！（其實這些設定是用網路卡的使用者要設定的，如果您有過用網路卡上 InterNET 的經驗就會很快設定好了！）現在把目光移到那張筆者花了九牛二虎外加一條牛之力所繪的網路架構簡圖：

InterNET 的特性在這張圖上可以看出來，這張圖所表示的是一個區域網路的簡圖，而經由 gateway（閘道器），每一個區域網路再連接成個廣域網路，最後再連成這個龐大無比的 InterNET！也就是說有關於這個閘道器和子網路的設定一定要正確才可以使用網路！而每一個區域網路的 gateway server 當然都不一樣！在和它相連前要注意到 gateway server 的 IP address！因爲這台機器掌控了所有對外，對內的網路訊號，所以設錯了是會動不了的！

以中央大學爲例，gateway 的 IP 就是 140 115 1 254！

接下來，網路設定中還有所謂的 broadcast mask（有人說成"網路封包傳輸範例"）設爲 255 255 255 255，而 subnet mask 則設爲 255 255 0 0，最後，爲了能夠使用方便的 hostname&domain address，必須把 Domain name

server（ DNS ）設好！這個 DNS 會把你輸入的 hostname 轉換成 IP address ，這樣您就可以用 telnet bbs mgt ncu edu tw 指令來連線了！

一旦成功地連上 SLIP 或 PPP 後，就可以跑網路應用軟體了！像 FTP ，rtin， ping 之類的程式都可以使用！您不妨找一個大型的FTPSite慢慢地找您所想找的檔案吧！接下來，是筆者所知的一些網路資源列表，網路上有更完整的版本等您來找哦！

Modem 數據機簽入系統

大葉工學院	（ 04 ）852-5240，4 852 6847 852 8334，7，9 852 8341，4
中山大學	（ 07 ）533-2040 533-2050 531-0103 （ 32 線）
中央大學	（ 03 ）427-2170 （ 10 線） 427-6634 4276646
中央研究院	（ 02 ）651-3920（ 8 線）
中正大學	（ 05 ）272-0627（ 9 線） 272-1435 （ 10 線）
中興大學	（ 04 ）285-4757（ 7 線） 285-1677（ 5 線）
中興大學法商	（ 02 ）504-1423（ 8 線）
台中縣資教網路	（ 04 ）582-0935 （ 32 線）
台南市資教網路	（ 06 ）250-0927 （ 16 線）
台灣大學	（ 02 ）368-9280 （ 10 線）367-6981 （ 32 線）369-0084，
	727（各 16 線）369-0466 （ 20 線）
台灣工技學院	（ 02 ）737-6290~7
台灣師範大學	（ 02 ）395-9700，05（各 5 線）322 4233，43，48 341
	8961，75 341-9032
交通大學	（035）71-3501（ 10 線） 72-4920（16線）72-9200轉
成功大學	（ 06 ）208-3400 （ 40 線）
高雄縣資教網路	（ 07 ）713-0535，1232，3506（各 16 線）
教育部電算中心	（ 02 ）737-7466 （ 12 線） 737-7450，78
清華大學	（035）728-601轉 729-980~9
逢甲大學	（ 04 ）451-0235 （ 10 線） 451-7250 ext 2761-2772
彰化師範大學	（ 04 ）728-5172（ 8 線）

註：以上所列多為 terminal server 及 SLIP server 之主機（混在一起）

MUD 及其它遊戲系統

台大計中	drake ntu edu tw	140 112 2 33	（ port 3000 ）Dragon
海大		140 121 90 77	（ port 4000 ）Wizard
中央資工	db82 csie ncu edu tw	140 115 50 82	（ port 4000 ）Formosa
中央資管	guest mgt ncu edu tw	140 115 83 123	（帳號 guest ）網路橋牌
交大資工	mud csie nctu edu tw	140 113 17 168	（ port 4444 ）時空之門
交大資科	mud cis nctu edu tw	140 113 204 42	（ port 8000 ）東方故事
交大資科	muddoom cis nctu.edu tw	140 113 23 52	（ port 4000 ）失落國度

註：① MUD 為網路多人 RPG

②上表所列的port是 UNIX 的網路傳收口概念，使用網路傳收口可以把不同種類的連線分隔開，如 telnet 本來是用 port 21，但是 MUD 遊戲系統用的是 port4000，那麼就不會和系統的一般 telnet 混在一起了！telnet 指定port方法是-p <port number>，如 [illegible] 可以連到 Wizard

Archie 找尋系統

( ) ' 括號內爲帳號

註：中央計算機中心的 twarchie 是找台灣的檔案， archie 是全世界的

中央計中	archie edu tw	192 83.166 12	(twarchie ， archie)
交大網路策進會	archie twnic net	140 111 1 10	(archie)

BBS 電子佈告欄

帳號 bbs 大部分站不需用 bbs 帳號進入 bbs

註：凡標有 [轉信] 的站表示有部分的討論板是用 News 來轉信的，各站內容皆同！

台大計中	bbs ntu.edu tw	140 112 1 6	[轉信]
台大電機	mic ee ntu edu tw	140 112 19 32	[轉信]
師大計中	bbs ntnu.edu tw	140 122 65 19	[轉信]
師大分部	suncc2 scc ntnu edu tw	140 122 191 5	
師大資訊	bbs ice ntnu edu tw	140 122 77 72	[轉信]
師大工業科技	bbs ite ntnu edu tw	140 122 91 23	
政大計中	bbs nccu.edu tw	140 119 2 2	
政大新聞	jour nccu.edu tw	140 119 152 114	
中央資工電機	bbs ee ncu edu tw	140 115 70 28	[轉信]
中央資管	bbs mgt ncu.edu tw	140 115 83 240	[轉信]
清華電機	bbs ee.nthu edu tw	140 114 29 100	[轉信]
清華動機	lei pme nthu edu tw	140 114 40 50	[轉信]
清華資訊	aids.cs nthu.edu tw	140 114 78 31	
清華台灣文化	g834315 hung ab nthu.edu.tw	140 114 202 26	
交大資工	bbs csie nctu edu.tw	140 113 17.154	[轉信]
交大資科	bbs cis nctu edu tw	140 113 23 3	[轉信]
交大電工	bbs ee nctu edu tw	140 113 218 1	[轉信]
中興計中	bbs nchu edu tw	140 120 1 5	[轉信]
中興法商	bbs nchulc edu.tw	192 192 35 34	[轉信]
彰化師大	bbs ncue edu tw	192 83 173 50	
中正計中	bbs ccu edu tw	140 123 11 90	[轉信]
中正資工	bbs cs ccu.edu tw	140 123 101 78	[轉信]
成大計中	bbs ncku.edu tw	140 116 2 12	[轉信]
成大資研	vlsi1 iie ncku edu tw	140 116 82 7	[轉信]
成大物理	phyhp phy ncku edu tw	140 116 22 200	
成大化學	bbs ch ncku edu tw	140 116 23 77	
成大	thchen ch ncku edu.tw	140 116 23 76	
成大工科	bbs es ncku edu tw	140 116 39 124	[轉信]
成大土木	music civil ncku edu tw	140 116 36 198	
中山計中	bbs.nsysu.edu tw	140 117 11 2	[轉信]
中山計中南風	bbs2 nsysu edu tw	140 117 11 4	
中山	music.nsysu.edu tw	140 117 11 9	
高雄師大	bbs nknu.edu tw	140 127 41 2	
銘傳資管	bbs mcu edu tw	140 131 50 66	[轉信]
大同資訊	help.cse ttit.edu tw	140 129 20 82	[轉信]

Anonymous FTP Site

帳號 ftp 或 anonymous

台大計中	ftp ntu edu tw	140 112 1 23
師大計中	ftp ntnu edu.tw	140 122 65 19
政大計中	ftp nccu.edu tw	140 119 1 2
海大計中	ftp ntou.edu tw	140 121 100 15
中央計中	ftp.ncu edu.tw	140 115 1 71
中央計中	www ncu edu tw	140 115 11 113
中央資管	ftp mgt.ncu.edu tw	140 115 83 90
中央	linux1 pine ncu.edu tw	140 115 210 31
中央	softul ncu.edu tw	140 115 19 11
清華計中	net nthu.edu tw	140 114 64 15
清華台灣文化	g834315 hung ab nthu edu tw	140 114 202 26
交大計中	ftp cc nctu.edu.tw	140 113 4 11
交大資工	ftp.csie nctu edu tw	140 113 17.5
交大資工	jupiter csie nctu edu tw	140 113 216 217
交大資工	linux csie nctu edu tw	140 113 235 252
交大資工	netbsd csie nctu edu tw	140 113 17 242
交大資科	ftp cis nctu edu.tw	140 113 204 21
交大運管	ftp tem nctu.edu.tw	140 113.30 104
交大網路策進會	nctuccca nctu.edu tw	140 113 250 2
中正計中	ftp ccu edu tw	140 123 1 3
成大計中	mail ncku edu tw	140 116 2 10
成大計中	snoopy ncku edu tw	140 116 2 11
中山計中	ftp nsysu edu tw	140 117 11 3
中山	ccnf2 nsysu edu.tw	140 117.16 100
資策會	ftp.seed net tw	140 92 1 65
資策會	iidns iii.org tw	140 92 1 45
教育部	ftp edu tw	140 111 1 10
教育部	moers2 edu tw	140 111 2 22
國科會	ftp.nsc gov tw	192 192 15 134
台灣網路中心	ftp twnic net	192 83 166 6
高雄縣資教網路	ftp kscg gov tw	163 16 2 4

大同資訊	sunserv cse ttit.edu.tw	140 129 25 100	
國防管理學院	rs25t ndmc edu tw	140 129 93 11	
元智工學院	bbs yzit.edu.tw	140 138 36 40	[轉信]
中華工學院	bbs chpi edu tw	140 126 3 2	[轉信]
花蓮師院	bbs nhltc edu.tw	192 192 6 112	
大葉工學院	sun.dyit.edu.tw	192 83 174 68	
桃園縣資教網路	bbs.tyc edu tw	192 192 227 1	
台中縣資教網路	sun1.tccgeb.edu.tw	192 192 189 1	
台南市資教網路	tnbbs tnmgeb edu tw	192 192 170 1	
高雄市資教網路	khbbs.nsysu.edu.tw	140 117 10 1	
高雄縣資教網路	bbs kscg gov tw	140 127 141 22	



NDD.EXE：磁碟醫生

/Gorden.P

人生病了，需要看醫生。磁碟機生病了，也需要看醫生。人生病時，都希望找到最好的醫生幫自己看病。同樣的，磁碟機故障了也不能亂投醫，一定要找有足夠經驗的醫生才能真正幫你解決問題。NDD 是你可以充份信任的一位磁碟醫生，「她」曾經幫我解決過許多的疑難雜症，還曾經讓我在老闆面前備受讚賞呢！且慢慢看我敘來……

某天，老闆非常著急的拿著一片磁片跑來找我，告訴我說：「這片磁片有我很辛苦打了一天的重要文件，剛剛拿給秘書，要她幫忙列印出來，秘書卻告訴我磁片無法讀取，你可不可以幫我看看，要是救不回來，我一天的辛苦不單白浪費了，等一下開會我兩手空空，真不知道怎麼辦才好呢。」於是我趕緊將這片有問題的磁片放入 A: 磁碟機，用「 DIR 」指令查看一下，竟然告訴我「磁碟機沒有格式化」，我心裏想著：「問題可不小，如果不能幫老闆把檔案救回來，可真要漏氣了。」

於是我趕緊求助於磁碟醫生 NDD，經由磁碟醫生初步診斷回報說：「啓動磁區壞了、目錄區壞了、檔案交錯鏈結故障」，問我要不要幫忙修復，我當然回答：「要」。於是在修復的過程中，我心裏只能期待奇蹟出現。突然，NDD 問我要不要把修復好的「交錯鏈結檔」存成檔案，我回答：「要」。於是只見 A: 磁碟機的燈亮了一會兒，NDD 回報說已經全部修復完畢，下次若有需要我的地方，歡迎隨時 CALL 我，一定馬上到，我先走了，Bye！Bye。

當下來不及和 NDD 道別就趕快查看一下磁片，怎麼檔案全部不見了，只留下一堆以 DD 為副檔名的檔案，用文書處理器把這些檔案讀進來，哇！每一個檔案的內容都完全被保留下來了，只是檔案名稱被改掉而已（因為目錄區壞了，找不到相對應的檔名）。於是幫忙把這些 *.DD 的檔案改成原來的檔名，再幫忙作個備份，以防萬一。至此整個拯救行動就告一個段落了。老闆笑顏逐開的直說謝謝，滿意有加的準備開會去了。

NDD 使用語法說明

現在我們來看一下 NDD 的操作語法，在 DOS 提示符號下輸入 NDD/? 會出現下列語法說明：

NDD, Norton Utilities 8.0, Copyright 1994 by Symantec Corporation
Automatically diagnose and repair damaged disks 自動診斷並修復有問題的磁碟。
NDD [d:][d:] [/C|/Q|/DT[/R[A] pathname][/X drives[/FIXSPACES[/NOCOMP] [/NOHOST[/SKIPHIGHNDD [d:][d:]... /REBUILD [/SKIPHIGH]
NDD [d:][d:].. /UNDELETE [/SKIPHIGH]
NDD /UNDO [/SKIPHIGH]

各參數的意思說明如下：

/C	Complete test, including surface test	完整測試，包含磁碟表面測試（即磁碟實體上的損壞狀況）。
/Q	All tests except surface test	快速檢測，即會省略 surface test（磁碟表面測試），（surfacetest 會使用相當多的時間）。
/DT	Only perform the surface test	只做磁碟表面測試，其餘檢測省略。
/R[A] pathname	Write (or Append)	report to pathname 指定檢測完畢後要產生報告檔的磁碟路徑名稱。
/X drives	Exclude drives from testing	指定不做檢測的磁碟機。
/FIXSPACES	Repair filenames with embedded spaces	檢修嵌入檔案間的空白區。
/NOCOMP	Do not test compression structures	不檢測壓縮結構檔。
/NOHOST	Do not test host drive of compressed volumes	不檢測壓縮磁碟的實體磁碟。
/REBUILD	Rebuild an entire disk that has been destroyed	重建一部被損毀的硬碟。
/UNDELETE	Undelete a partition that was previously skipped	不刪除先前略過的分割表格。



/UNDO	Undo repairs made in a prior session	復原前一次所進行的維修動作。
/SKIPHIGH	Skip using high memory.	不使用高記憶區。

NDD 的使用時機：

①當你查覺應用程式好像無法正常執行時。
②當你存取磁碟感覺情況不太對勁時。
③當你發覺某些檔案或目錄你確定沒有刪除，但卻無緣無故的不見了時。
④當你發覺作業系統無法啓動，並懷疑可能啓動磁區或分割表有問題時。
⑤定期使用 NDD 維護硬碟。

NDD 的檢測範圍：

① Partition Table（分割表格）	檢測分割表格的配置空間。
② Boot Record（啓動磁區）	檢測磁碟參數規劃。
③ FAT（File Allocate Table 檔案配置表）	檢查目錄與檔案的位置。
④ Directory Structure（目錄結構）	檢查目錄配置空間。
⑤ File Structure（檔案結構）	檢查檔案配置。
⑥ Lost Clusters（遺失磁束）	檢查遺失的磁束。



NDD除了能正確的檢測出以上六大項目的問題外，還能檢測出磁碟實體上的損壞狀況，即所謂的 Surface Test，此部份的檢測有兩種選擇：

① Disk Test：選擇這種檢測方式，NDD 會測試磁碟上的每一個磁區，找出損壞的的磁區，該區若有資料，會盡可能的將它搬到安全之處，再將該區標示為「不可再使用磁區」，如此可避免 DOS 下次儲存檔案時再使用到該磁區。這種方式雖然會減緩診斷的速度，但確對磁碟做了一個全身的健康檢查。

② File Test：這種選項檢查的速度較快，因爲它只檢測正被用來儲存檔案的區域。

NDD 的使用範例：

NDD 的「選單模式」操作方式因為需解釋許多細項，而本篇幅版面有限，無法以此模式詳細講解。僅以命令列操作模式舉幾個常用的方式以供參考：

①如果你希望對磁碟作一個最完整的全身健康檢查，並產生一份健康檢查報告書時，你可以使用下列指令：

NDD C /C /FIXSPACE /RA: <enter> ← 報告書會存放在 A: 磁碟機。

②當你希望每次開機，NDD 能自動幫你作一次快速安全檢查，但不希望用太多時間時，可將下列指令放入autoexec.bat 檔，如此每次開機即會自動進行例行友檢動作：NDD C /Q <enter>

③只希望對磁碟表面進行檢測分析時，可用下列指令：NDD C /DT <enter>

④一部硬碟的開機程式完全正常，但就是無法正常開機啓動作業系統，甚至連重新格式化後也無法用機，此時你可以試試下列指令：NDD C: /REBUILD

NDD 使用時注意事項：

① NDD 在檢修過程中會詢問許多問題，你必需確定已經完全瞭解其中的意思後再回答，否則可能會造成不可預期的後果。

②以上使用範例第四項在操作時需格外小心，若沒有十足的把握最好請教行家。當然如果你喜歡 Try error 也無妨，只是不要用別人家的硬碟當實驗就好了。

③雖然 NDD 已經可以幫我們解決許多的問題了，但畢竟它不是萬能的，因此若遇到 NDD 也無法解決問題時，也不要馬上就灰心失望，因爲還有另外一位專攻「死馬當活馬醫」的醫界高手「DISKEDIT」可以幫助你先將一些重要的資料搶救出來，然後再想其它的辦法。

本期我們就暫時介紹到這裏了，如果你希望對 NDD 有更進一步的瞭解，趕快去買一本 NORTON UTILITY 的操作手冊吧！記得目前最新版是 8.0 版。

顯示器風波

／神者無敵

筆者由於工作關係，需要用高速電腦來做一些繪圖工作，於是在一個炎熱的下午，把辛苦賺回來的鈔票，拿去換取兩台 PENTIUM 90，一趟顯示器的風波便由此而起。

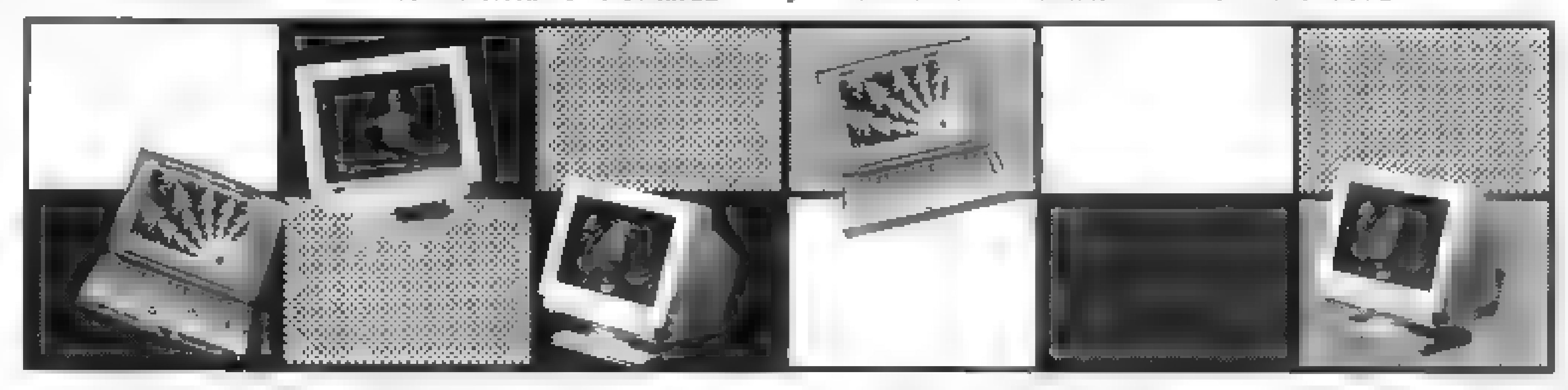
話說兩台 PENTIUM 90（以下簡稱 P 90）拿回公司測試後，竟然有一台無法正常顯示，只要一進入 WINDOWS 中，畫面便亂成一團，後來慢慢地，只要進入高解析度多顏色的畫面中，一律無法顯示。筆者當時認為可能是其 SVGA 卡有問題（PCI版本的 S3，最高可插 4M RAM）。便準備到電腦公司換一張。因為「卡壞掉」的那一台電腦有重要的工作待命，為了節省時間，筆者便只好把兩張卡交換，詭異的事來了，交換後兩台電腦竟能正常顯示了……一小時，但一小時過後兩台都開始不正常。筆者開始懷疑是否顯示器有問題，便把家裡新買的顯示器拿到公司中測試竟然能完全正常運作，筆者怕只是暫時性的，便找了一大堆 SVGA 級的遊戲來做實驗，包括 WC3 在內，結果非常正常。到此，筆者已有八成把握是顯示器的水準問題，便把心一橫，到熟識的電腦公司中，把所有能用的顯示器都拿出來測試，結果只有一台 AT&T 的顯示器能正常運作，其他國產的顯示器均在一定時間後便發生同樣問題。筆者怕測試有問題，便又換了一張另一廠牌的 S3 來試，結果仍是一樣，接下來再找一張ET4000（PCI）來試，終於所有的顯示器均能正常運作了。

各位猜一猜筆者最後決定是甚麼？換卡？錯，筆者從經費中再撥一筆出來，買了一高品質 17 吋顯示器。為甚麼要這樣做呢？以下請聽筆者慢慢解釋。

我們都知道，顯示器有一個數値水平掃描値，一般 14 吋顯示器都是到 60MH2 為止，而顯示卡方面則沒有很嚴格的限制，但一般來說解像度越高水平掃描値便越高，所以一些能顯示超解像度的顯示器，其最高頻率會達到 80MHZ 以上。話說回來，大部份的 SVGA 卡真正輸出的掃描頻率是 55 到 58 左右，實際到達 60MHZ 不多。問題便來了，美日廠商都習慣要產品超過標準數據，使產品的穩定性增加（這就是 CPU 可以超頻使用的原因）。國內廠商在品管上大都比較差，加上大部份的顯示卡根本不到極限，於是差一兩 MHZ 的顯示器也可能過關，反正幾乎看不出來有甚麼分別。碰巧 PCI 版本的 S3 掃描頻率特高，剛好到達 60MAZ 的極限（後來筆者用新一代能偵測掃描頻率的顯示器測出來的）。故大部份國產顯示器便「死」在它手上了。

如果各位碰上同樣的問題，有甚麼方法解決呢？筆者提供一些方法。一、如果用那一型號的 SVGA 對你來說沒甚麼關係，那改用ET4000 吧，ET4000 功能仍十分強，而掃描頻率較低，一般 USER 較易處理。二、如果一定要用 S3，可以找一些有控制掃描値的 S3，據筆者所知，這種 S3 有分為調整 JUMPER 和軟體調整兩種，喜歡那種便由閣下決定了。目前最高級的顯示卡仍是以 S3 晶片為主，故一定要用 S3 的情形仍有可能發生。三、最一勞永逸又最花本錢的方法，換一個高級顯示器。何為高級？平面直角、多頻、並能測知解像度及掃描頻率，更有甚者能自動調整畫面位置。其中 NEC、SONY、飛利浦都不錯，不過這些選擇都很貴，故一定要有足夠的錢才行。

最後希望國內廠商在品管上嚴格一點，不然國內工業的水平會被拉下來的，下次再見。



「亞洲套裝軟體教學系列」

亞洲軟體擁有最好的教學軟體

把最寶貴的智慧財源傳授給下一代

小小新世界

動動腦

萬花筒

地球村

動物科學城

算術小神通

一起學英文

■「節日」相關英文用語
■「日期」相關英文用語 ■「時間」相關英文用語
■「星座」相關英文用語 ■「季節」相關英文用語

畫家創作室



亞資科技股份有限公司
地址：高雄市 民壯路53號
招商專線 (07)384-8088轉228 229
傳真：(07)385-3423



智冠科技有限公司
地址：高雄市 民壯路63號
專線 (07)384-8088轉250 251
(04)311-8774 (02)788-9188

購買方法：
1.歡迎至全省軟體世界專櫃經銷商 金石堂書局、萬客隆 大型書店選購 2.可利用郵政劃撥帳號 41081300 劃撥帳戶 亞資科技股份有限公司

問題診療室



台北縣※李明彥

Q 問題診療室的醫生們，你們好，我有三個問題，希望你們為我解答。

①「軟體世界排行榜」這個單元，內部運作公正已不容置疑，不少人均以此做為購買遊戲的標準，但問題就在這裡，根據我的觀察，想要進入 TOP 20 的遊戲，近來只要十票或十數票便可，得票實在很少，是否有可能某軟體公司購買十來本雜誌，再以其選票投給自己出版的遊戲，進入排行榜（有些大家公認的爛 GAME ，竟然也進入 TOP 20 ），這種想法或許有些小人，但想想，花個千餘元便可出現在全國最具公信力的遊戲排行榜中，實在是很便宜。所以我希望貴社是否能設個最低票限制，或是另尋求解決的方法。

②最近軟體世界開發的武俠遊戲（尤其是金庸的），其遊戲封面均以某電影劇照來製作，雖然是畫的，但一看就知道是誰那個明星，那部電影。而 69 期雜誌中的廣告－風雲天下三國篇，一看就知道是誰的是西楚霸王的角色，而那女的一看就知道是關之琳，不知道貴社是否得到該電影公司的允許，如果沒有，是否違法。又想請問，軟體世界公司難道都沒有美術人才嗎？一定要用抄襲的嗎？相信如果軟體世界自行製作封面，一定不會比現在的差。

③貴刊「百戰天龍」的秘技常和別本雜誌重覆，雖然不知道是誰抄誰的，但希望此一情況能避免，既可杜悠悠眾人之口，又可防止不肖人士抄襲他本雜誌賺取稿費。

A 李讀者，你好：

①你提到可能有軟體公司自行購買雜誌，再將選票投給自己的遊戲讓其擠入 TOP 20 ，這種情形在雜誌現行的投、計票制度下，的確是有可能發生且很難防範的，讀者購買遊戲時也可能因此而受到影響。但目前的排行榜是屬於「人氣」式的投票，也就是說讀者喜歡那個遊戲，就可以把選票投給該遊戲，並非屬於一般的評分或比較式投票，因此若要以榜行榜來評量一個遊戲，還不如多參考遊戲獵人的評論來的客觀，在評量上也較為準確而不致有太大的失誤。至於可能會有軟體公司採用這種「買票」的行為，我想在任何一種類型的榜行榜都有可能會發生，但一如一般的選舉，要制止買票的行為最好是設法降低買票的投資報酬率，當初編輯部會設計出一份簡單明瞭且免貼郵資的選票，就是希望能提高讀者們的投票率來使這種買票行為的投資報酬率降到最低，試想，如果買了五十本雜誌還是沒有辦法擠入 TOP 20 ，還有誰會幹這種傻事呢？然而目前每期的不滿一成的投票率仍不儘理想，另外也因為人氣過於集中少數幾個強勢的遊戲才會產生這種漏洞，希望讀者們能踴躍的投下神聖的一票，以舉手之勞來保護這塊神聖的園地，才不至於被少數來路不明的選票攻陷了。當然，除了讀者要珍惜自己的權利外，編輯部也有維護這塊園地的義務，但如果要一一查証每一張選票的來源實在是不可能，我們也一直在想最完美的投、計票方法，如果有讀者有任何好的 IDEA ，希望能提出自己的意見來與我們分享。

②廣告人物與知名人士「貌似」算是一種廣告策略，至於能不能收到預先設想的廣告效果，則是見仁見智的，對於遊戲公司的廣告策略，只要符合廣告合約內的規範，編輯部一向不予置評。在此要進一步說明的是雜誌內的廣告都是由各遊戲公司完稿後委託雜誌社刊登，軟體世界也不例外，因此，如果廣告中的人物侵犯了肖像權，應該是由遊戲公司負責，而非由雜誌社來負擔法律責任，這樣子的說明絕非打官腔敷衍了事，而是實際的情況，希望你能明察。

③目前百戰天龍專欄是由特約作家何布先生擔任欄主，不但每個秘技都經過測試無誤才能刊登，而且有許多秘技都是第一手的資料，不過由於每本雜誌付印時都有一段時間差，因此當 A 雜誌出刊時，也許 B 雜誌已經付印兩、三天了，所以部分的雷同是很難避免的，至於到底是誰抄誰的，相信比較之下答案就很清楚了。

彰化縣※GENIOT

Q 問題診療室你好，在下有幾個小小問題請教您：

①有一次我進入 CMOS 修改設定時，會不會是手太賤了，選擇了取回 BIOS 預設值的選項，並且將它 SAVE ，結果在 DOS V6.2 鍵入 mem 時，基本記憶體變成 639K ，而保留記憶體變成 0K（太陽底下的新鮮事），請問要如何改回來？若改不回來會不會有什麼嚴重的後果？

② Pentium=586 或 Pentium ≠ 586 ？

A GENIOT 你好：

①由於你並沒有說明主機是使用何種 BIOS ，在此只能根據你所描述的情況來猜測可能的情況，你提到基本記憶體變成 639K ，憑空少了 1K 的緣故可能是你的 RAM OPTION 已經設為將 BIOS STACK 搬移至基本記憶體中，因此佔去了 1K 的空間，可將其設回原來的 0000:0300 即可，至於保留記憶體變為 0K ，可能是已經轉為 SHADOW RAM 使用，將 SHADOW 的選項設為 DISABLE 應可恢復正常。

② Pentium 就是俗稱的 586 ，因此你所提供的兩個答案可以算全對，也可以算全錯。

台北縣※Marl Mark

Q 編輯室的諸位大人你們好：

長期地閱讀軟體世界，從未有想要提筆投書的念頭，家裡書櫃上擺著從創刊號至今的七十幾本雜誌，那驚人的重量差點沒把我的書櫃給壓垮了，軟體世界雜誌曾陪伴我度過無數難捱的日子，而我



問題診療室

也樂於見到它的成長、它的茁壯，但是，這一次我實在忍不住要說：我受不了！我要抗議！

73 期雜誌內的錯字實在太多了。雖然在一本厚達 240 頁的雜誌中，錯字沒有完全校出在所難免，但是多到能舉辦遊戲的大概很少。小弟在拿到雜誌的第一天，便在「隨機閱讀」的情況下發現了四個錯誤，隔天便在同學的「夥同犯罪」之下，舉辦了「大家來搶答，趕快來找碴」的活動，在眾志成城，狼狽為奸的「努力」之下，截至敝人信寄出之前，我們一共找出了「十四」個錯誤。

首先，在封面及目錄中就有一個錯字，「詛咒之女」的「詛」不知為何寫成了「咀」，使我當天早上無味地「咀嚼」我那幾片受到「詛咒」的吐司麵包，繼續在 P 6「幽魂」的倒數第二行「料約」不知所指為何，然後在第 42 頁的的結語上方一行的「不諦」應作「不啻」才對。

接下來登場的是隔壁的 P 43 ，不知道有沒有人發現 UFO Ⅱ的其中一張圖放反了，害我把雜誌轉來轉去之後一陣暈眩，還以為是中了「沙林」毒氣呢！

緊跟著請諸位大人翻到 46 頁，此頁為本期的第一位「雙冠王」， first ，在中間的第六行處，所指的「下一篇」應是在前一頁的「友善的狗CD-Title 介紹」，應為「上一篇」，但根據下兩行的敘述，似乎是編排上出了錯誤，而非 LYC 先生的筆誤， second ，也是中間的倒數第七行，其間的「隔閡」似乎很嚴重，比兩岸之間的台灣海峽還要寬。

尾隨在後的是本期的第二位「雙冠王」—P 77，本頁還隱藏了一個高難度的錯誤（$ 2000），第一個錯誤就是在後記中的 Line 5 與 Line 7 —「中文代」，說明書中文化想必所有的玩家都會舉雙手雙腳贊成，不過要「化理兩」做「中文代」，ㄍ……。

第二個，也就是本期裡難度最高的錯誤，就是在 CYBER 所說的評語當中，寫 GAME 「爽」噢的時候，這個錯字讓我「爽」我的同學們差點絞盡了 Brain-Juice 。

再來請翻到 P 83 的地方，在中央部份的最後一行—「謎惑」，好像辭典中只有「迷惑」一詞而無「謎惑」一語，小弟猜想，大概是取自「迷之再迷終成謎」之意吧！

然後請最具耐心的諸位大人翻到 87 頁，在右方的圖片下第七行處，清清楚楚地印著「成就敢」三個字，本班全體同學忍不住再次對這「勇感」的軟體世界，致上我們最崇高的敬意。

Hey！ Be patient ！ Please turn to Page 90 ，請把眼睛的焦點放在中央第四行的地方，這是個價值 $ 200 的錯誤，每個人請在發現它之後，以最為「驚動」的表情，發出一個最悅耳的「生音」。

接下來，請翻到161頁的「不吐不快」，這裡有兩個難度等級為 2 的錯誤，一個在左邊的魔武王篇…OH ！ MY GOY ！它居然不見了， I cannot find it 。另一個錯誤是在右邊的中央地帶，看見了嗎…？

（插播…和我們一起尋找錯誤的「 MISS 阿性」，此時已經無法承受前述十三個錯誤的震撼力，而變成薄命的「 MISS 阿信」，成為此次活動的唯一缺憾。）

最後，請非常慎重的翻到 208 頁，我們不多說「費話」，馬上告訴你錯誤的地方在那兒？它就在四位女主角的上方，倒數第二行的位置，……看到了吧！恭喜你，你答～對了！

找出了上述林林總總的十四個錯誤之後，本班的 Levis 都不知道他上次看的電影是「賣城」還是「魔城」了。在此全部把它列出，只希望編輯大人能夠秉持成為全國第一雜誌的理念，多多改善！！謝謝！　　　　祝　鴻圖大展　銷售永遠第一

A Marl 你好：

感謝你對雜誌的關心，不但把蟲抓的一清二楚，還提供一份爆笑的爆告，讓我們覺得既殘酷又很感動，相信自此以後我們的雜誌會漸漸好起來，就不會有留給你們那麼多遺憾了。當然，雜誌有那麼多的錯誤並不是受了咀咒，也不是編輯部故意導演的爆笑劇，主要是因為 72 期雜誌嚴重延期，為了讓 73 期能早點出版，趕稿間難免會有所疏漏，希望你能原諒。目前雜誌出刊日期已經正常化，一定會在校稿上多下點工夫，總而言之，雜誌一定會慢慢的好起來的。

台北縣※賭　神

Q 問題診療室，你好！

在下有幾個問題，麻煩你回答：

①為什麼要有 MPEG 解壓卡，難道不能用軟體的解壓縮程式來代替？

②記憶體可拿來模擬磁碟機（虛擬磁碟機）那有沒有辦法用磁碟機來模擬記憶體？

③在下有 1M 4 條的 RAM ，請問要在何處換到 1M 1 條的 RAM ？祝　統一中國　　世界大同

A 賭神，看招：

①目前的確有 MPEG 解壓縮軟體，但是用軟體來處理不但速度慢，畫面品質也不佳，據說相容性也很差。

②磁碟機當然可以用來模擬記憶體，像比較古老的 TURBO EMS 就是這一類的記憶體管理程式，另外有些遊戲也有內建將硬碟模擬成記憶體的功能，如燃燒的野球Ⅳ、超級快打旋風 2 　TURBO 版就是。

③ 1MB 4 （ 256K X 4 ）條的RAM 現在已經很少人在用了，所以在此也不知道要叫你到那裏換才好，但要提醒你的是，如果將僅有的 4 條 RAM 換為單獨 1 條，電腦可會沒辦法開機哦！







冒險犯難，法術升級，難免大肆發揮一番，搞得烏龍行徑一堆，在所難免…譬如說…





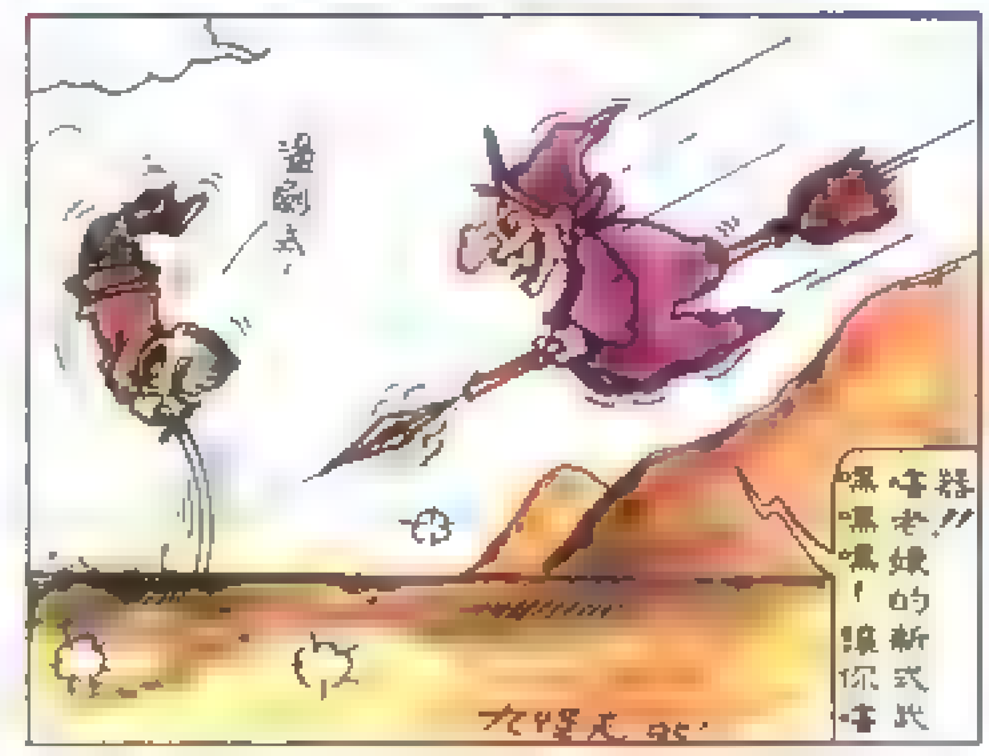
誰說遊戲中的對手都是「肉腳」，碰到一些……此的，準叫你……不完，兜著走〃





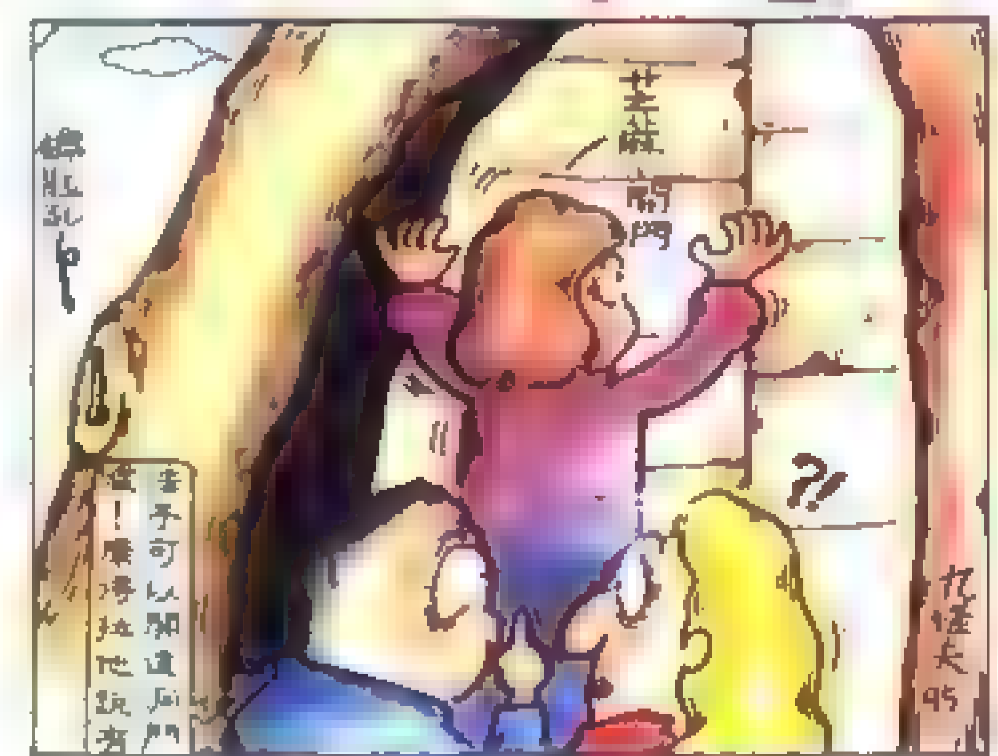
每當球場上一有"問題球"時，老是會引起暴動，幸好燃燒野球四代中有錄放影機之功能，這下可就解決不少裁判的麻煩了





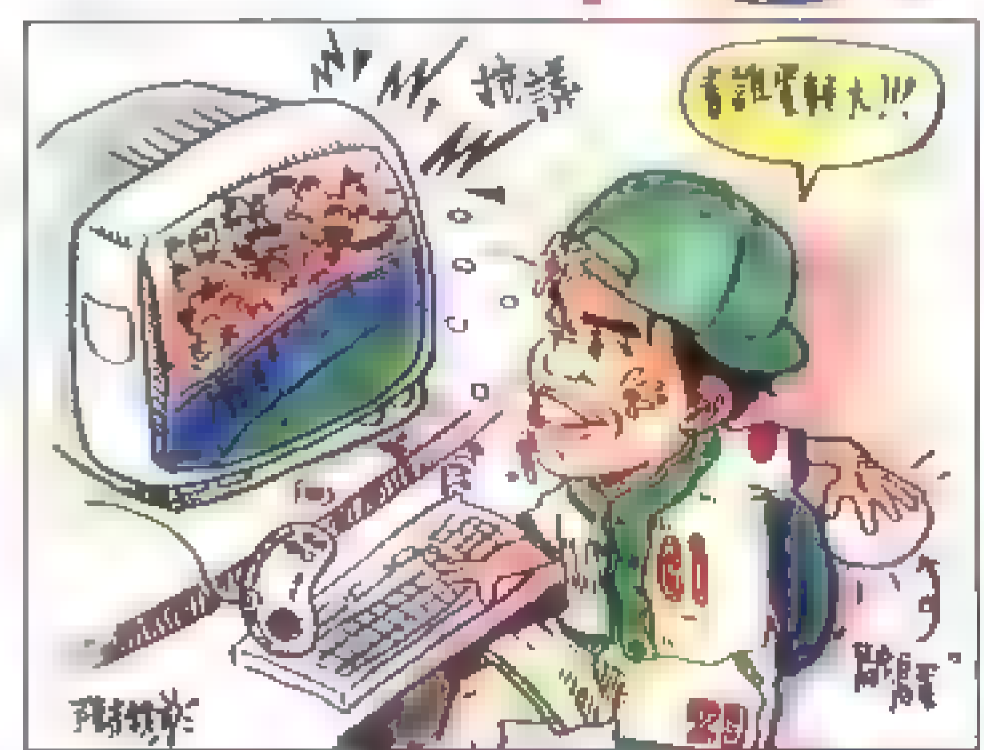
康得拉面對司寇德的生死大戰，雙方拼盡吃奶力，絕活盡出…





勇士赴聖……之旅，得蒐集物品，有些洞穴，沒……便特別繪造，休得闖將…

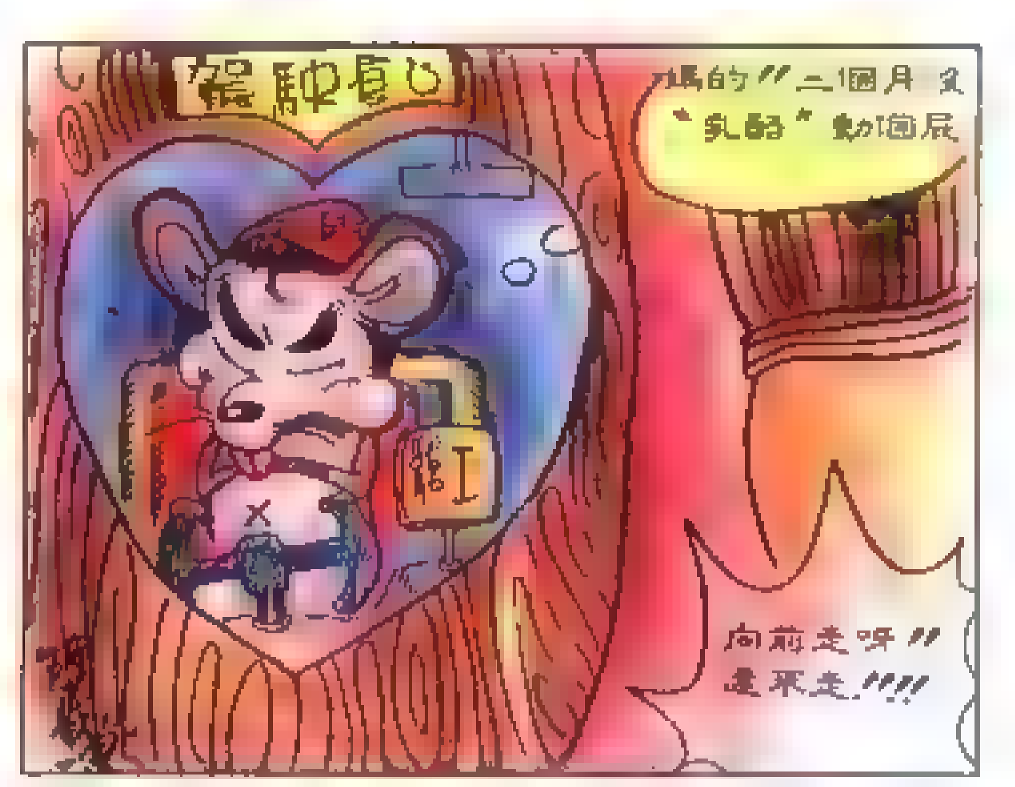




近來球迷常為一些爭執狀況而抗議，而暴發成巧暴動球迷的"利器"，偶爾電腦上的球迷也會出現此情況，這可就要看是球迷或玩家誰的拳大分勝負了…



GAME SHORT





軒轅劍外傳中，機關人是由老鼠作動力，人鼠聲控而行動，這回"鼠王鬧濕"啦！，偷了懶可沒輒了～





三國志IV DOS/V "日本版"中有命名的功能，它附　會引起的後遺症是…

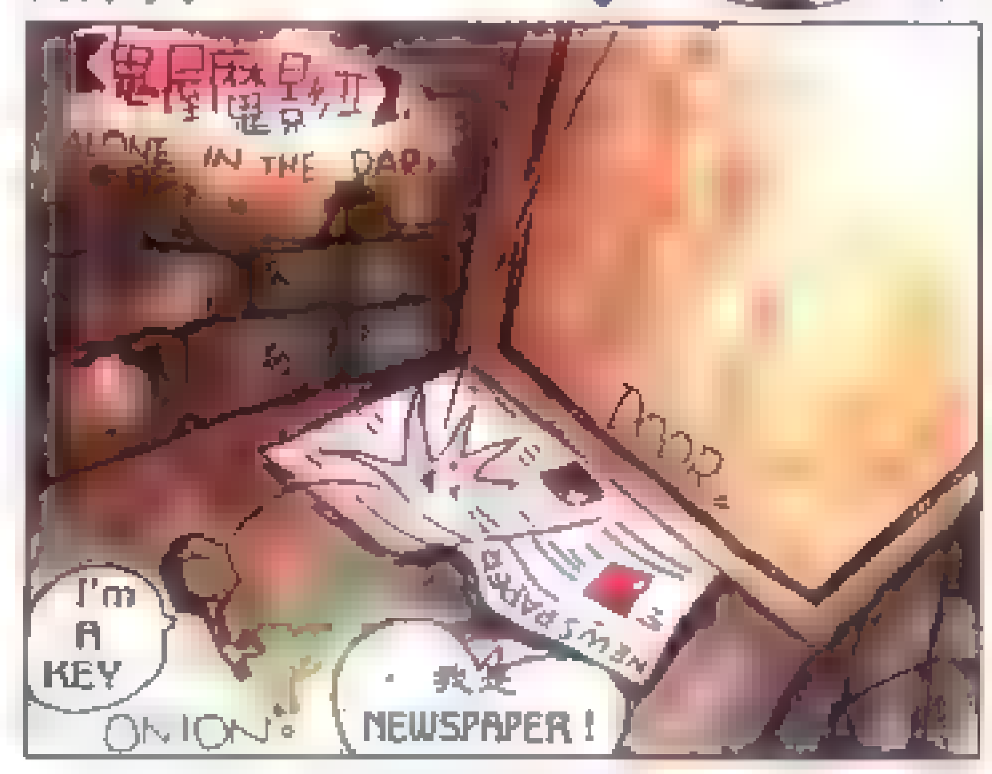




在三國志IV中，要治水時，除了將領的政治能力外，你還得注意他的…智商！

鬼屋魔影中，康比為了取得鑰匙，只好拼命演出，　拚之下…該死，拚太大力了！





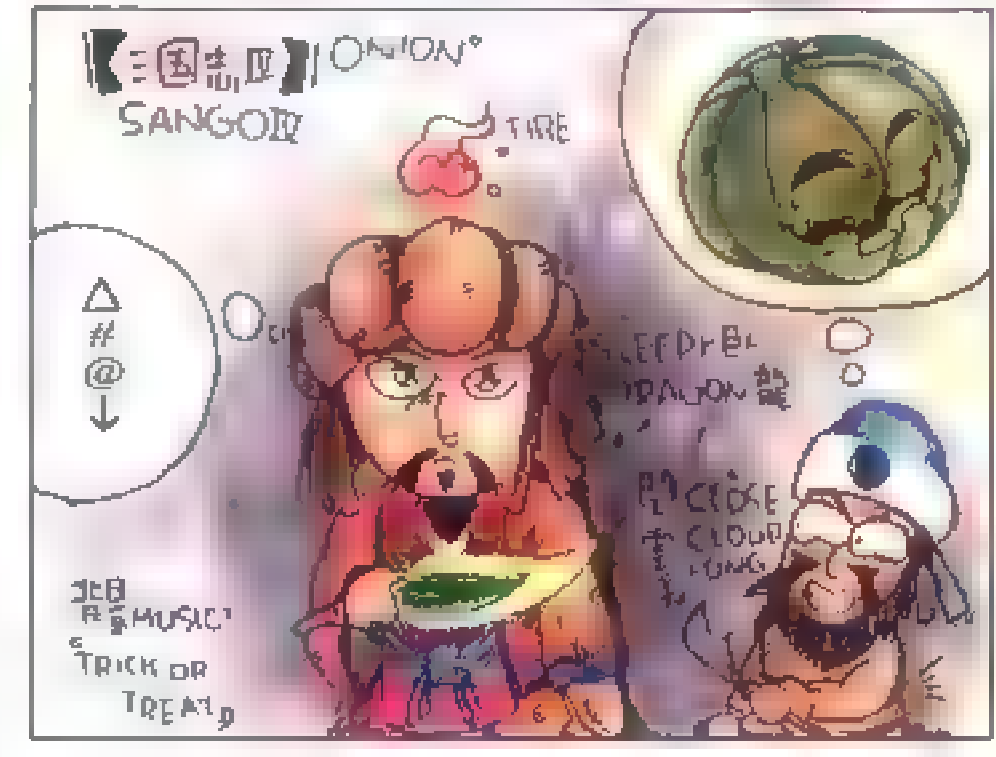
三國志IV中的寶物有真有假，數量更是多得不像話，不信你看！





你知道嗎？孔明的扇子除了裝飾外，還有很多用途，例如在…萬聖節







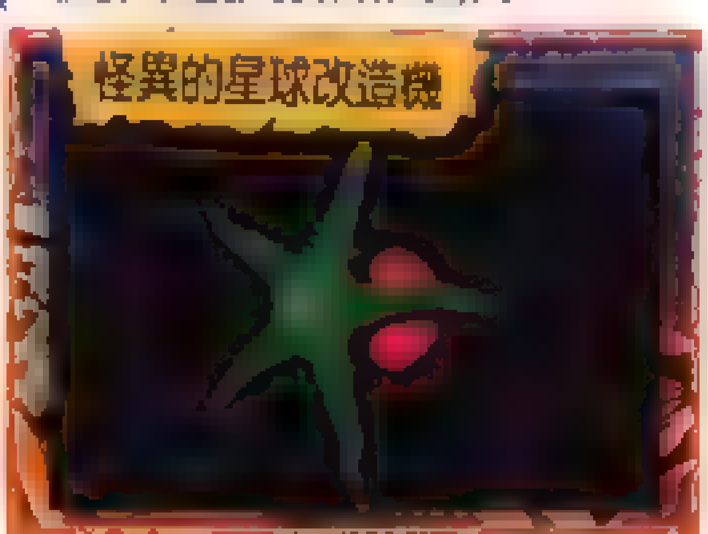
異星特警

◎馬爾寇溫

能把玩遊戲也當成在看電影的遊戲目前實在不多，但光碟已經能漸漸達成我們的願望了。VIRGIN 最近推出的異星特警（CREATURE SHOCK）實在表現得可圈可點，細緻的畫工把怪物描繪的面目猙獰，精采的過場動畫更讓人彷彿置身於電影院中，喜歡「毀滅戰士」的同好可千萬不要錯過了，不喜歡「毀滅戰士」的玩家更不可錯過，錯過了如異形般的電影實在太可惜了。



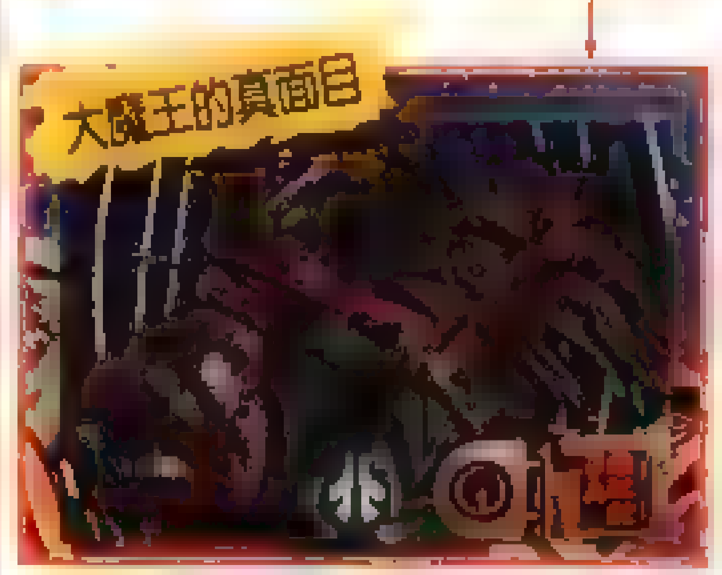


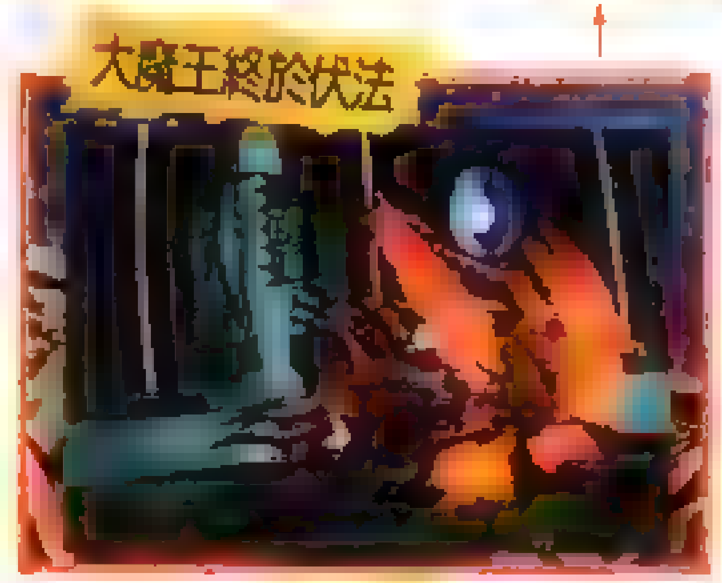




















◎S.K.H

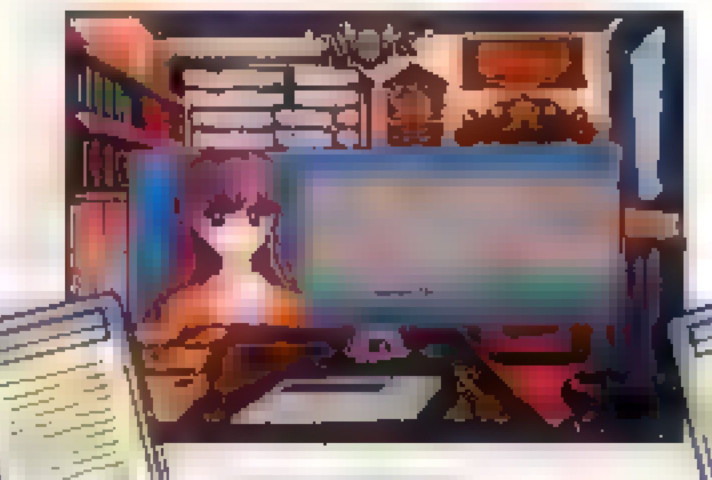
超級醫生

繼前一代瘋狂演出後又再推出的超級醫生，更爲瘋狂、逗趣；故事由主角從某醫學院畢業後進入一家醫院，因師極惡行而慘遭開除，主角只好拿出儲存的五十萬元自己創立診所，艱苦的開始經營，目標是在二十年內將診所經營成教學醫院，而玩家就是要扮演這位主角。

遊戲中充滿著豐富而令人噴飯的各種鏡頭，各式各樣的診療方法，將病人如何處置隨你高興，別人的痛苦就是我的快樂（不知道是誰說的），不過也別高興過頭了，那可能會使你破產，遊戲就結束了。

超級醫生的圖形雖然只採用320×200×256色，但表現出的效果則相當不錯，而其動畫更是精細生動，可惜的是手冊中有些小缺失，否則就接近完美了。本遊戲共有五個科目可讓玩者自己上場，其餘則只能視査，希望以後能將上場的科目增多一點，筆者已在期待Ⅲ代了。

當筆者玩懸疑猜謎玩得昏頭脹腦之時，它幽默、爆笑的情結讓筆者心情輕鬆不少，而且又獲得不少醫學常識，相當不錯。還等什麼?! 趕快去拿一套玩。



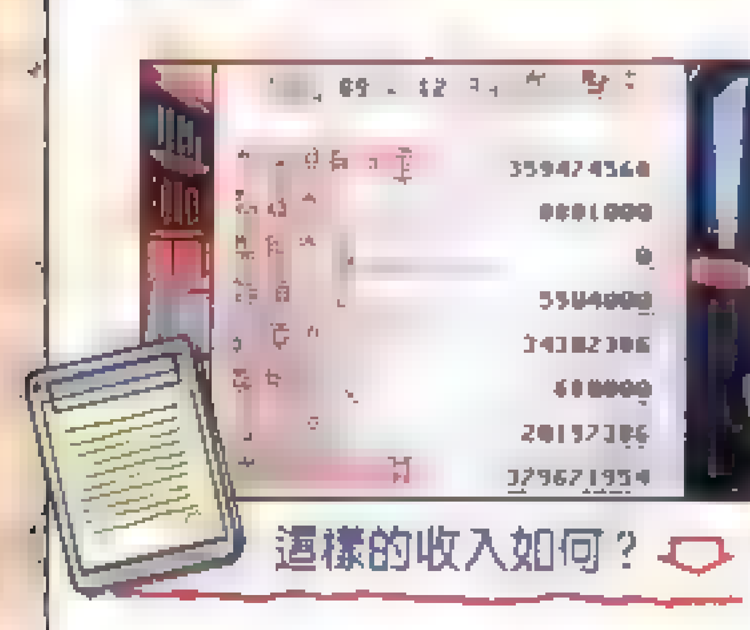
月底結算到了



是值得慶祝！



期待已久



這樣的收入如何？



不錯吧！



經營成功



終於來了



本醫院絕對值得信賴



結局！

T.K

太閤立志傳

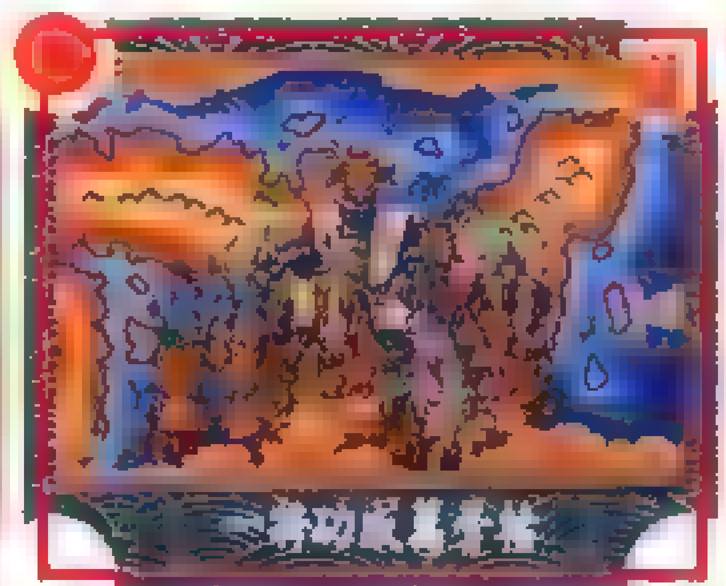
你聽過日本戰國時代嗎？你知道豐臣秀吉嗎？你了解他如何從一介平民竄升至人人仰慕的「太閤秀吉」嗎？太閤立志傳就是以紛亂的戰國時代為背景，以豐臣秀吉為中心人物的遊戲。它是KOEI公司新創的「實戰遊戲」創作品，果然在介面與遊戲的進行過程都和以往迥異甚多，整體玩起來頗有新鮮感，不過後半段（秀吉當城主後）的變化不如前半段那樣精彩，所以感覺有些枯燥，加上畫面的音效又不怎樣，實是……。

老實說，如果它再加強包裝外觀，應該是一套不錯的遊戲。如果你不介意它粗糙的外表，是一個蠻好的選擇。

P.S：有點疑惑，如果是織田信長當上關白而不是你的時候，結局畫面依然是以你當上關白的畫面顯示。





















● 葉曉嵐

【血海飄香】楚留香傳奇

已故名作家古龍的武俠巨擘，在大家的期盼中終於由第三波製作完成上市。喜歡古龍小說的我，當在電腦公司看到本遊戲時，馬上買了一套來玩。經過無數的小時、花費無數的精力，終於看到結局。

「血海飄香」是以冒險形態來進行遊戲，玩完整個遊戲給人的感覺是名過其實，整個故事情節有點斷斷續續不連貫，玩家如未讀原著，可能就會被搞得滿頭霧水；不過遊戲除了一些小缺失外，在謎題的設計上還蠻體貼玩家，不會特別刁難，而較難的謎題也都有提示，卡住的情形降到最低，對解謎較不拿手的玩家倒是一大福音。


佛像秘道現蹤跡


不然怎麼結束


當然！該打的架也要打


佛珠掛手洞門開



生死龍虎鬥


天峰：你可別嚇我哦！


哇！又是秘門


解決禍首，漠然獨行


沒錯！芝麻開門了


答案在這裏面嗎？

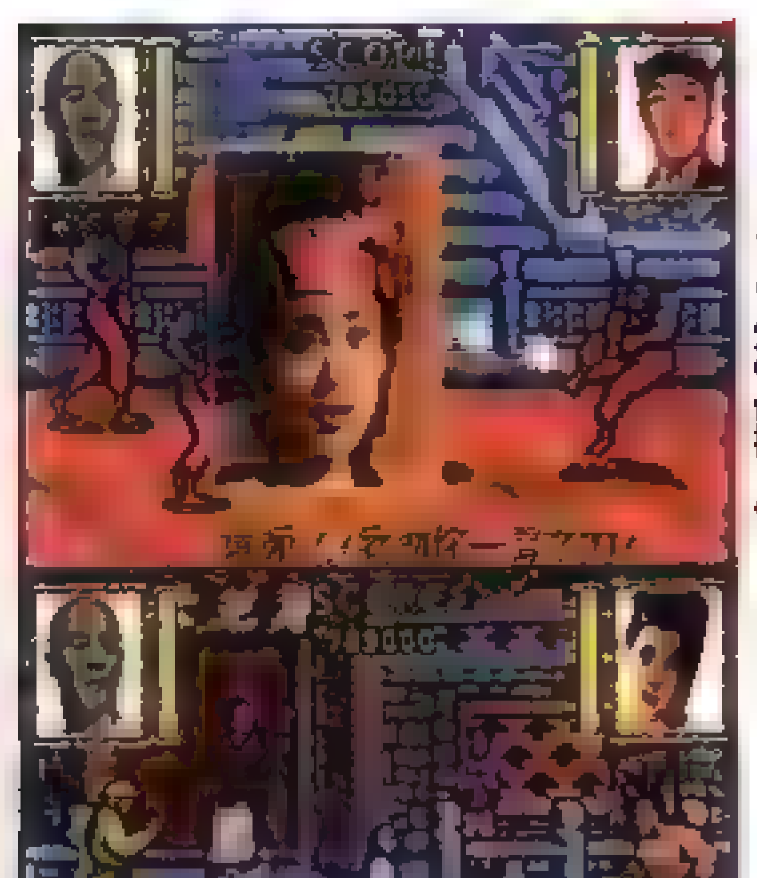


讓你期待已久的誕生終於來了。
預定發售6月
敬請期待
誠徵美工企劃程式
誕生
即日起凡購買誕生者，寄回函卡至本公司
，前一百名者可獲得誕生精艾海報乙張
寄早送，以免槓龜！（以郵戳為憑）
歡樂盒
GAME BOX
© 1995 GAME BOX LISENCED BY HEADROOM / SOFT.MAX


INTERRUPT TM
機甲戰神
一個超級鉅作的
機甲戰神
一個讓你熱血沸騰的
機甲戰神
一個讓你不可多得的
機甲戰神

歡樂盒 GAME BOX





全亞洲第一部電腦與電影合作之遊戲
並有許多知名影星，一一呈現給你



天下無敵

即日起你只要購買歡樂盒所發行之遊戲，即可參加天下無敵的終極戰神爭霸戰，詳細比賽辦法請於各地售有歡樂盒產品之門市洽詢，獎品備有香港來回機票、CDROM、錄影帶、遊戲、雜誌．．．等等一些豐富的獎品不來可是你的損失哦！

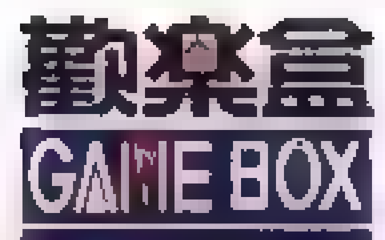
歡樂盒有限公司

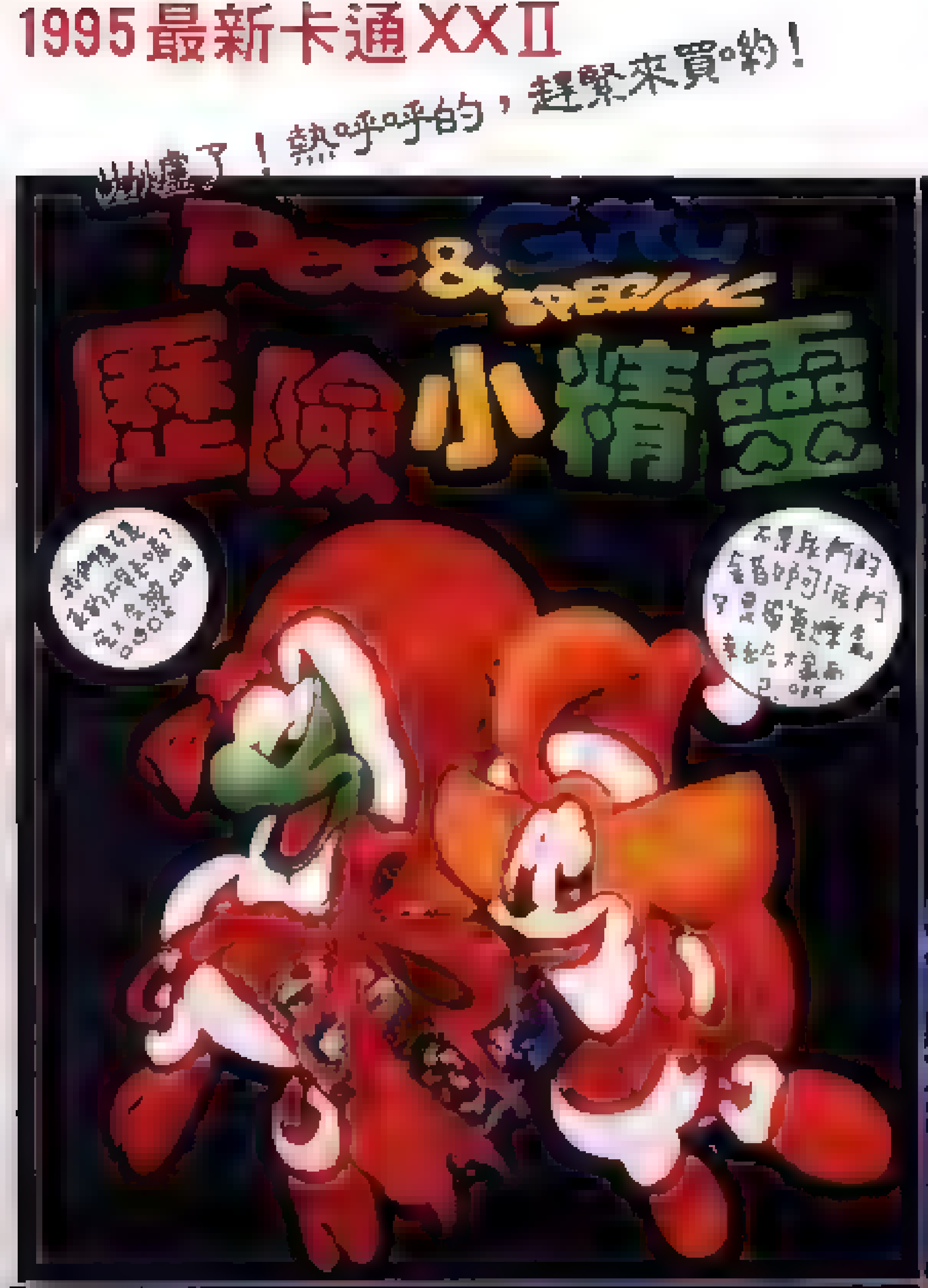
桃竹苗總代理
集品資訊有限公司
TEL 035-773-642

1995最新卡通XXII

燒燙了！熱呼呼的，趕緊來買喲！

喜歡射擊的朋友們，有福了！敬請期待！





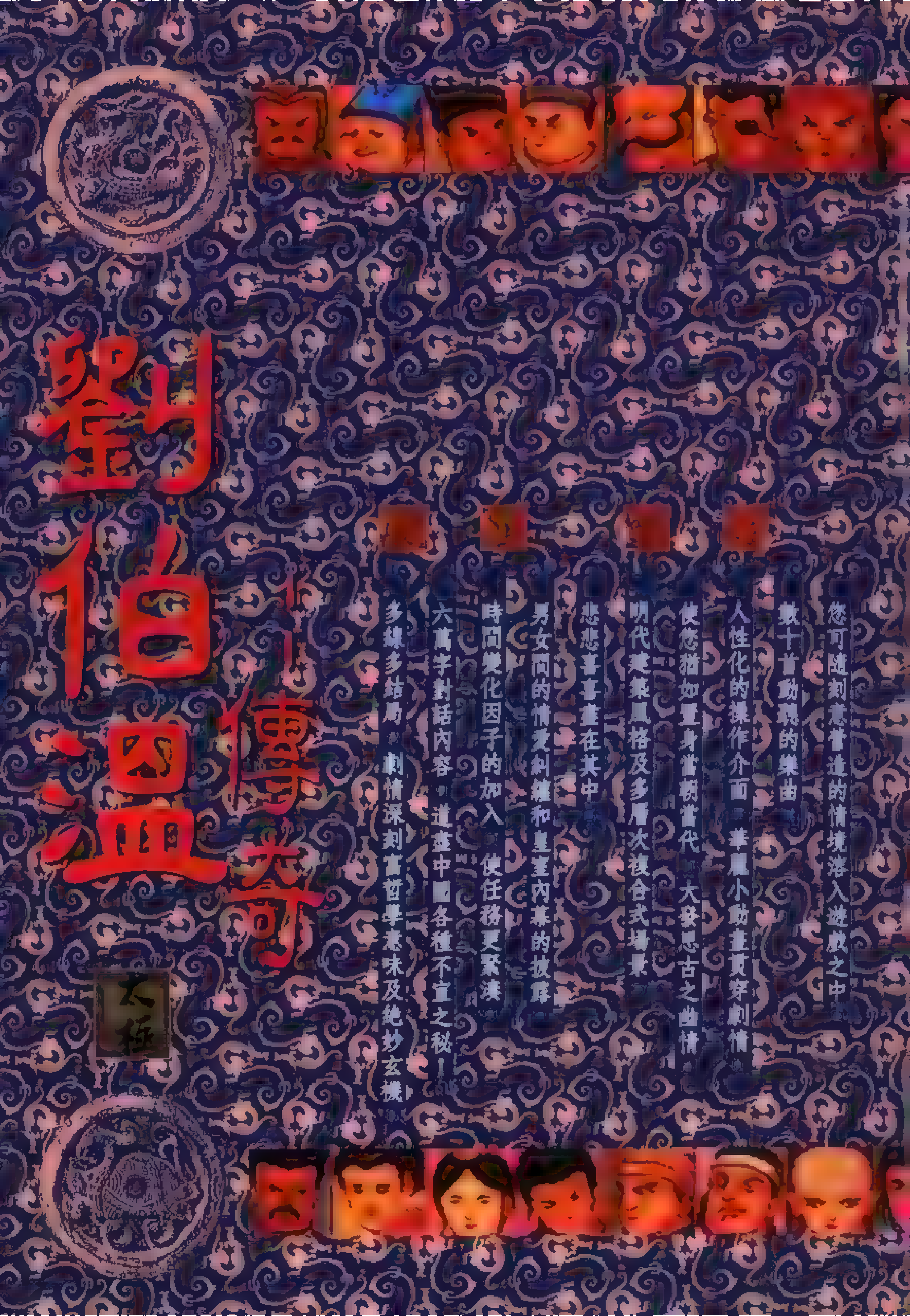






臺灣總代理
花道電腦有限公司

新加坡總代理
MICRO BETA



劉伯溫傳奇
您可隨刻意營造的情境溶入遊戲之中
數十首動聽的樂曲
人性化的操作介面，華麗小動畫貫穿劇情
使您猶如置身當朝當代，大發思古之幽情
明代建築風格及多層次複合式場景
悲悲喜喜盡在其中
男女間的情愛糾纏和皇室內幕的披露
時間變化因子的加入，使任務更緊湊
六萬字對話內容，道盡中國各種不宜之秘！
多線多結局，劇情深刻富哲學意味及絕妙玄機



盡述中國玄學 開展宇宙至理
及命卜相醫山五術之精華！
體會輪迴生命之奧妙；
走遍中國各名山大澤山村野鎮等地，
藉著大師的足跡
破孔明八陣圖。
·時空流轉，人物可回到三國時期，
引您進入最激昂的戰鬥高峰！
·戰略戰鬥模式和炫目的法術動畫，
軟體世界
智冠科技有限公司



飛利浦授權代理 WHEREVER 滙豐電腦科技

台北市重慶北路二段 188 號 8 樓

TEL:(02)5533800 FAX:(02)5533844 郵撥帳號:18467204

歡迎經銷商
來電洽詢

台北光華展示中心:元嘉電腦(02)396-5781

殷客達資訊世界 (02)717-7105

曬書盛會　驚喜邀約　軟體世界雜誌大集合

★ 錯過此次活動機會難再，詳細辦法請詳閱背面說明 ★



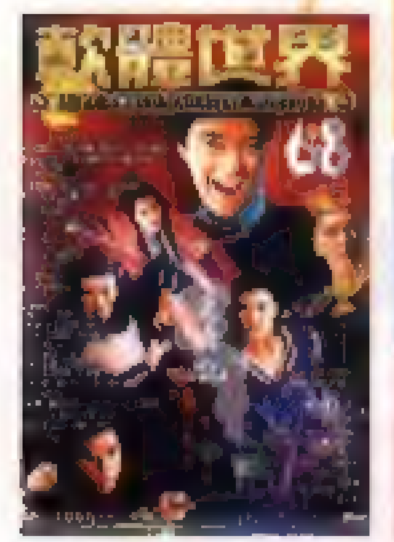


雜誌 第69期

創世紀8完全攻略（完結篇）❋七俠五義完全攻略❋太平洋戰將機密檔案❋毀滅戰士2完全攻略❋捍衛江山攻略心得篇

毀滅戰士2❋快樂天堂❋玄冥部隊❋F-14 艦隊防禦者❋殖民帝國❋印加帝國II❋光榮戰役❋幽浮

銀河飛將私掠者無敵修改法❋魔武王現金滿天飛❋妖魔道三密技❋工人物語過關密碼❋

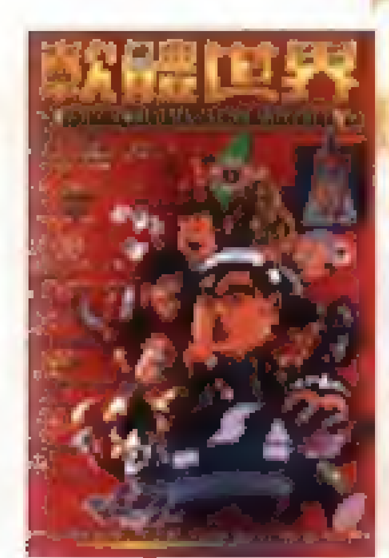


雜誌 第68期

創世紀8完全攻略（四）❋魔武王完全攻略❋極道梟雄完全攻略（下）❋狩魔獵人完全攻略（下）❋卡耐基的人生指南心得報❋項劉紀完全攻略

滑溜鼠歷險❋大航海時代2❋吳國的惡夢❋南海霸主❋工人物語建國篇❋中華職棒2❋武林爭霸❋赤壁之戰❋地下創世紀2次元之旅❋戀愛試驗場❋靈空魔域❋龍之封印

天使帝國2賺錢法❋浩劫殘陽火網陣❋中華職棒2超級總冠軍❋中華職棒2基本操必勝❋威力戰士過關密碼❋赤壁之戰金錢增加法❋爆笑三國志鋼鐵大競賽❋極道梟雄小密技❋

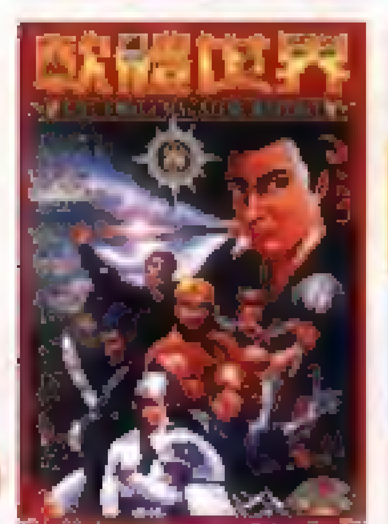


雜誌 第67期

創世紀8完全攻略（三）❋龍之封印完全攻略❋靈空魔域完全攻略❋極道梟雄資料片（上）❋妖魔道完全攻略❋妙賊也瘋狂完全攻略❋狩魔獵人完全攻略（中）

天使帝國2❋捍衛江山❋鐵戰機❋魔武王❋獨立戰爭❋聖獸傳說❋命運之手❋神通妙巫師❋三國志之牌戰風雲❋1942 特遣艦隊❋TEX

妖魔道點招機❋妙狐神探傳送法❋雷電威龍超級救贖法❋中華職棒2新秀增加法❋恐龍世紀～龍當關萬夫莫敵❋幻象雷電補血大法❋雷電威龍無敵戰機❋模擬城市 2000 金錢增加法



雜誌 第66期

創世紀8完全攻略（二）❋神通妙巫師完全攻略❋鬼屋魔影2完全攻略❋冥界幻姬完全攻略❋狩魔獵人完全攻略（上）❋妙狐神探完全攻略

妙賊也瘋狂❋邪神大地❋伊忍道❋海底戰爭❋信長之野望・武將風雲錄❋大兵日記❋絕地戰士❋妖魔道❋鬼屋魔影II❋雷電威龍

聖劍傳說・學生人類觀察法❋[illegible]品法❋巨蛇之島秘技修正&補遺❋恐龍世紀移動法術



雜誌 第65期

創世紀8完全攻略（一）❋宇宙傳奇5完全攻略（下）❋炎龍騎士團秦節攻略（下）❋命運之手完全攻略❋警察故事暗夜疑兇攻略指　❋英雄傳奇IV攻略提示（上）

太平洋戰將❋王位爭奪戰❋盔甲天下❋聖劍師❋冥界幻姬❋　格鬥拳王❋妙狐神探❋銀河帝國大決戰豪華版❋乒乓彈珠台

格鬥拳王加會法❋三國誌III快速練兵法❋恐龍世紀超級雷射槍❋炎龍騎士團超密技❋模擬籃球妙地皮大法❋中華職棒投手終極秘技❋中華職棒超級盜壘法❋奇門遁甲之九五真龍不死之秘技大公開

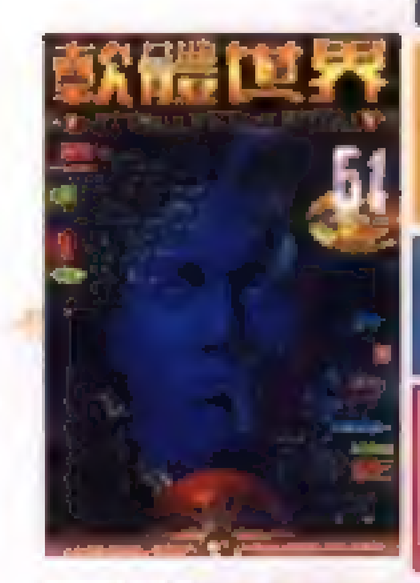


雜誌 第64期

創世紀8攻略提示❋極道梟雄任務簡報（下）❋宇宙傳奇5完全攻略（上）❋炎龍騎士團攻略指引（上）❋美少女夢工場2（下）❋末日審判攻略圖表補遺

英雄傳奇4・魔爆❋卡耐基的人生指南❋爆笑躲避球❋水星的故事❋炎龍騎士團❋歐陸戰線❋末日審判

[illegible]❋巨蛇之島秘技篇之補充❋黃飛鴻・郊大軍的末日❋三國誌III寶物借到物品法❋白狼忍者無敵大法❋鐵路A計劃金錢再修改❋巨蛇之島法師手札透視術



雜誌 第63期

極道梟雄任務簡報（上）❋勇者傳說完全攻略（下）❋倚天屠龍記完全攻略（下）❋黑暗王座攻略指引❋星際迷航記提示篇（上）❋美少女夢工場2（上）

小魔鼠迷宮❋封神榜❋大地傳奇之黑暗王座❋歌劇魅影❋美女終結者❋魔術小子❋鐵路大亨豪華版❋創世紀八❋歐洲空戰英雄

魔殿封印之超級騙術❋叢林戰爭偷騙法❋天使帝國小秘技❋創世紀七之二～巨蛇之島秘技篇

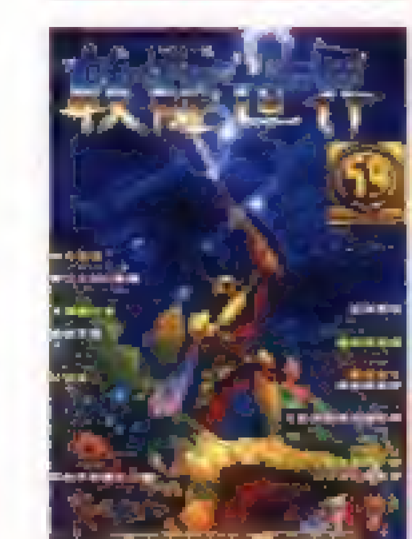


雜誌 第61期

軒轅劍貳（下）❋救世聖主完全攻略（上）❋動腦急轉彎完全攻略（上）❋惡魔禁地完全攻略（下）❋叢林戰爭完全攻略❋多情牛仔攻略（上）❋西遊記外傳攻略補遺

真人快打❋魔王迷宮❋幻想空間6❋孤雲記❋勇者傳說❋魔法皇冠❋十面埋伏❋恐龍世紀❋銀色彈珠台❋鋼鐵勁旅❋太子廚魔傳

模擬城市 2000 勝景無限❋三國誌III寶物增加法❋三國誌III種田外交法❋奇門遁甲之九五真龍超級召兵法❋軒轅劍II快速提升等級法❋機甲之夢大秘技❋永生不滅過關密碼❋魔法世紀快速過關法



雜誌 第60期

軒轅劍貳（上）❋宇宙恩仇錄完全攻略❋銀色彈子完全攻略❋惡魔禁地完全攻略（上）❋九五真龍完全攻略（二）

毀滅戰士❋軒轅劍貳❋模擬城市 2000 ❋大戰略2❋巴士帝國❋大野風雲❋叢林戰爭❋正宗台灣十六張麻將❋魔殿封印❋百戰迷宮❋西遊記外傳

銀河飛將軍官學校無敵前導❋九五真龍無敵前導❋孫悟空的多終極寶箱毀滅戰士終極秘技❋

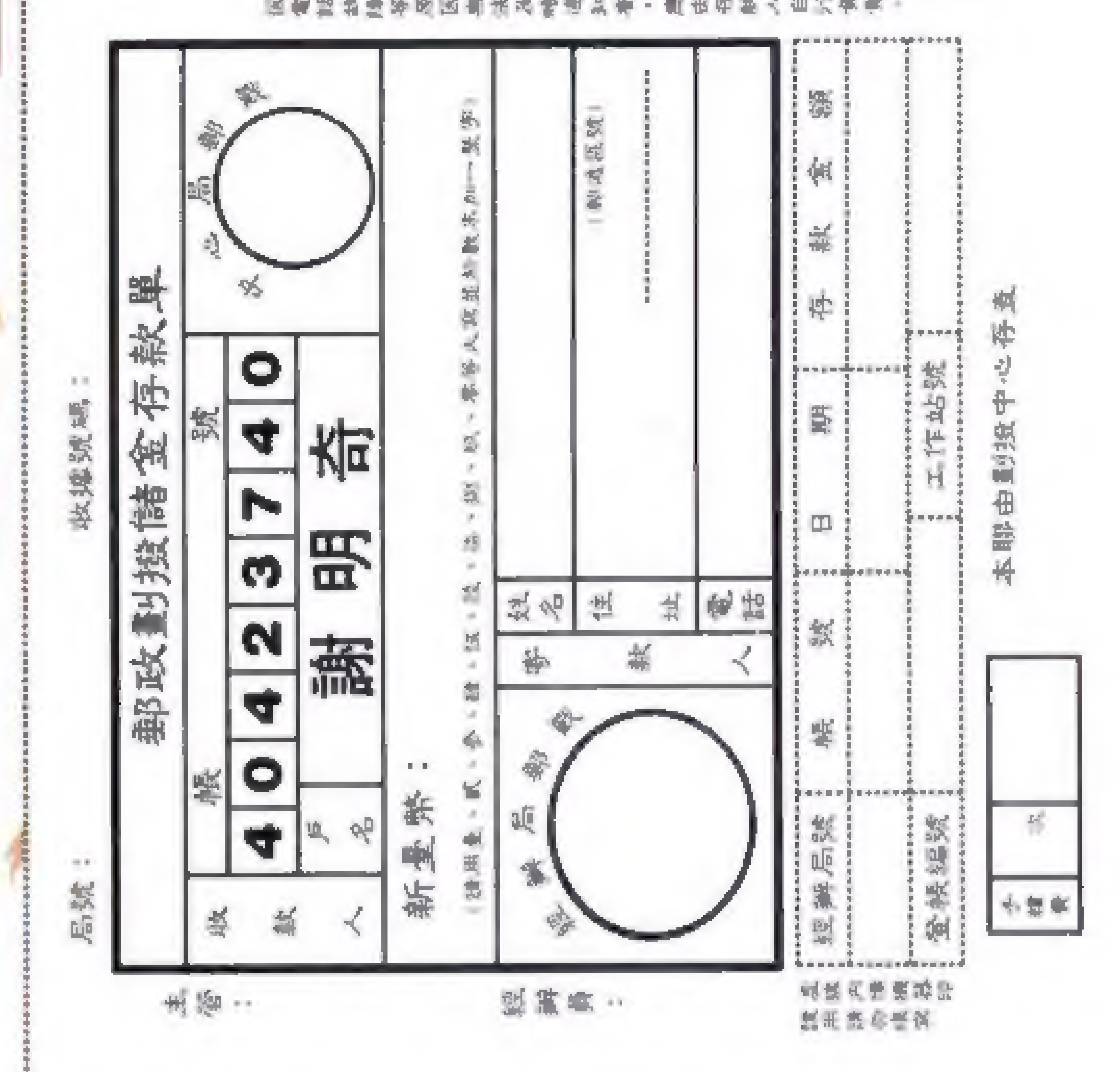
雜誌 第59期

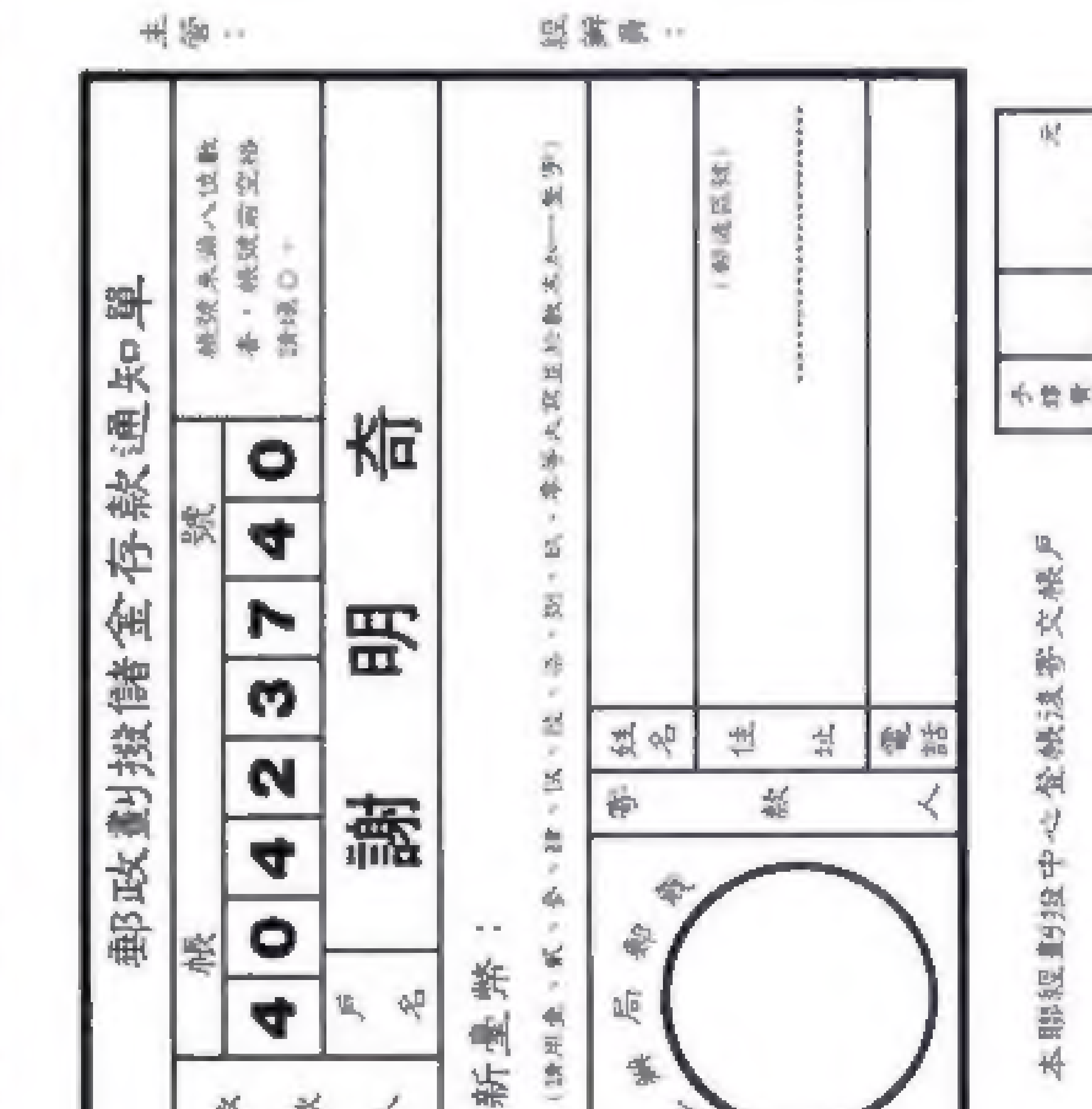
魔影追蹤❋陸空戰將任務片完全攻略❋九五真龍完全攻略（一）

三國誌III❋機甲之夢❋救世聖中文版❋拳王商中文版❋戰神II❋四川省III❋F-15 實式戰鬥機❋緊急轉向

魔法門外傳II無敵篇❋勁爆美式足球必勝絕招❋魔法世紀之卷軸❋機甲之夢小秘技❋北京小子闖過關密碼大全

圖示說明　 攻略　 遊戲獵人　百戰天龍





請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。
二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。
三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。
四、本存款單不得附寄其他文件。
五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界雜誌‧年度曬書劃撥單

收件人姓名：
聯絡電話（日）：
（夜）：
收件人地址：
郵遞區號：□□□
學歷：□國小 □國中 □高中(職) □大專／以上
共要購買下列過期雜誌（請參照郵購專案）
期別：
金額：
加郵資：
合計：
請注意：請延著虛線剪下
備註：

※以上資料請詳細填寫※以上資料
姓名、地址，請以正楷書寫，縣市切勿縮寫

您找不到，買不到的軟體世界，統統在這裏!!

這些好看、實用、又值得蒐藏的軟體世界過期雜誌，以5折的年度曬書價一次購足8本免郵資的回饋價，乎你訂免驚!!
過了8月15日，您再也找不到這等便宜事兒囉!!

雜誌 第9期
[illegible]天滅地－手刃大巫師馬林＊蜘蛛人－力[illegible]博士＊魔法門II攻略＊[illegible]＊黑暗金字塔－完全攻略＊

雜誌 第10期
聖戰奇兵冒險版－完全攻略＊[illegible]）＊魔法門II完結篇＊[illegible]人魔咪大對抗＊魔界神兵II完全攻略更正＊異形大進擊完全攻略更正

雜誌 第17期
出擊飛龍完全攻略地圖＊[illegible]之路完全攻略＊強棒再出擊－向總冠軍之路＊國王傳奇攻略（下）＊波斯王子救美記（上）＊[illegible]攻略（二）＊炸彈小子過關路線（二）

雜誌 第19期
代號：冰人攻略（上）＊銀河超能力戰記攻略＊炸彈小子過關路線（四）＊步步殺機第三關攻略＊亞瑟王傳奇－回憶錄（下）＊未來戰爭攻略＊電腦病毒防衛戰佈局小技巧

雜誌 第20期
小人物狂想曲提示篇＊步步殺機第四關攻略＊炸彈小子過關路線（五）＊搔鬼逛街後半攻略＊異形神殿攻略（上）＊[illegible]攻略＊代號：冰人攻略（下）＊創世紀VI完全攻略（一）

雜誌 第21期
魔界歷險第一章攻略＊炸彈小子過關路線（六）＊核戰狂人夢攻略指引＊惡魔城傳說完全攻略＊創世紀VI攻略（二）＊銀色匕首之謎（一）＊小人物狂想曲攻略＊異形神殿攻略（下）

雜誌 第22期
魔界歷險第二章攻略＊[illegible]金記完全攻略＊炸彈小子過關路線（七）＊武士傳說完全攻略（上）＊銀色匕首之謎（二）＊猴島小英雄攻略（一）＊

雜誌 第23期
長槍之役統帥學＊炸彈小子過關路線（八）＊魔界歷險第三關攻略＊武士傳說完全攻略（下）＊銀色匕首之謎（三）＊猴島小英雄攻略（二）

雜誌 第25期
銀色匕首之謎（五）完結篇＊風[illegible]傳承攻略＊火龍之戰攻略（一）＊象棋皆數攻略（一）＊猴島小英雄攻略（四）＊幻想空間II（二）

雜誌 第26期
鐵路大亨功成名就＊御封戰將提示攻略篇（上）＊撥雲見日攻略＊火龍之戰攻略（二）＊烈火神兵提示篇＊新[illegible]的戰爭藝術＊人生劇場逐成雙[illegible]＊科[illegible]多奇金記攻略補遺＊[illegible]攻略＊猴島小英雄攻略 完結篇＊幻想空間II（三）完結篇

雜誌 第29期
三國策＊三國演義－兒子兵法＊洪荒帝國之旅（一）＊長槍之役攻略心得篇＊俄羅斯方塊技巧篇＊光速先鋒提示篇＊光速先鋒戰鬥指導篇＊[illegible]方塊攻略（一）＊飛龍杜[illegible]完全攻略（二）

雜誌 第30期
幽靈騎士完全攻略（一）＊武道館－武術大賽爭霸戰＊[illegible]飛將秘密任務II心得＊炸彈小子過關路線（十二）＊創世紀VI超快[illegible]＆補遺＊洪荒帝國之旅（二）＊火星之旅新手上機篇＊中國之心完全攻略（一）

雜誌 第31期
火星之旅完全攻略（一）＊魔眼殺機完全攻略（一）＊銀河風雲心得篇＊中國之心完結篇＊洪荒帝國之旅（三）

雜誌 第32期
洪荒帝國之旅完結篇＊火星之旅完全攻略（二）＊魔眼殺機完全攻略（二）＊拯救地球完全攻略（三）＊魔戒少年完全攻略（一）

雜誌 第33期
魔眼殺機完結篇＊火星之旅完全攻略（三）＊命運之賊完全攻略（一）＊銀河飛將II帝國逆襲（上）＊拯救地球完全攻略（四）＊魔戒少年完全攻略（二）＊幽靈騎士完全攻略（二）

雜誌 第35期
命運之賊完全攻略（三）＊魔戒少年完全攻略（四）＊新宇宙傳奇I完全攻略＊威利奇遇記攻略完結篇＊幻想空間V完全攻略（二）＊猴島小英雄II特別報導＊幽靈騎士攻略完結篇＊鐵血傭兵完全攻略（一）＊警察故事III完全攻略（一）

雜誌 第38期
俠盜羅賓漢完全攻略（二）＊異域之門初期冒險＆地圖＊小人物狂想曲II完全攻略＊幻影法師完全攻略

雜誌 第39期
異域之門完全攻略（上）＊艾薇拉II完全攻略（上）

雜誌 第41期
星際爭霸戰完全攻略（上）＊

雜誌 第42期
亞特蘭提斯之謎：雙人攻略＊[illegible]＊[illegible]外的訪客完全攻略＊星際爭霸戰完全攻略（下）

雜誌 第43期
黑暗之池完全攻略（上）＊新幻想空間I[illegible]攻略＊亞特蘭提斯單人[illegible]

雜誌 第44期
天際寒星完全攻略（一）＊黑暗之池完全攻略（中）

雜誌 第45期
馬雅斯計劃完全攻略（一）＊異域寶藏完全攻略（上）＊暗黑傳說完全攻略（上）＊天際寒星完全攻略（二）＊黑暗之池完全攻略（下）

雜誌 第46期
天際寒星攻略完結篇＊暗黑傳說攻略完結篇＊[illegible]完結篇＊[illegible]完全攻略（二）

雜誌 第47期
創世紀7美德試煉場攻略＊黑暗之后完全攻略（上）＊魔戒少年II完全攻略（上）

雜誌 第48期
魔戒少年II完全攻略（下）＊黑暗之后完全攻略（下）＊

雜誌 第49期
鬼屋魔影1完全攻略＊新警察故事完全攻略＊英雄傳奇III完全攻略

雜誌 第50期
奇妙大百科實驗日誌（上）

雜誌 第51期
奇妙大百科實驗日誌（下）＊國王密使6完全攻略（上）

雜誌 第53期
創世紀VII蛇島蒙利特手記＊小辣椒的時空冒險（下）＊吞食天地II完全攻略（上）

雜誌 第54期
創世紀VII蛇島[illegible]手記＊吞食天地II完全攻略（下）＊勇士傳奇完全攻略

雜誌 第55期
創世紀VII蛇島日耆鎮手記

雜誌 第56期
創世紀VII蛇島冒險手札三＊陸空戰將－任務簡報＊福爾摩斯探案（上）

雜誌 第57期
陸空戰將－任務簡報（下）＊創世紀VII蛇島冒險手札四

雜誌 第58期
創世紀VII蛇島完結篇＊射鵰英雄傳

●年度曬書　郵購專案●

期別	1～19	20～37	38～57	58～69
原價	每本40元	每本60元	每本80元	每本100元
年度曬書價	只售20元	只售30元	只售40元	只售50元

①：購買過期雜誌請另加郵資：一本35元，二本55元，三本～七本60元，八本以上（含八本）郵資免錢，我們付啦！
②：軟體世界「年度曬書」活動，即日起至8／15日止，以劃撥單上郵戳為憑。
③：只要郵寄地點是在國內地區（台、澎、金、馬），均歡迎您劃撥購書。
④：若您要購買的期數已售盡，將由我們自行挑選同等價位的雜誌補上。
⑤：所有產品以包裹方式寄出，若遲遲未收到所訂購的雜誌時，查詢日期至84年10月31日止，逾期將作廢處理。
⑥：請至郵局辦理劃撥，更歡迎您使用本活動的專用劃撥單。
⑦：以上「年度曬書」活動辦法如有疑問，請電洽（07）3841505或（07）3848088轉278、298指名查詢「年度曬書」活動。

註 下列各期已經絕版，請勿購買
1、2、3、4、5、6、7、8、11、12、13、14、15、16、18、19、24、27、28、34、36、37、40、47、52、62